


Club Nintendo®

1080° Ten Eighty Snowboarding™

TIPS DE:
- MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO
- BOMBERMAN 64
- YOSHI'S STORY

MARIADOS
- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
- SUPER MARIO RPG

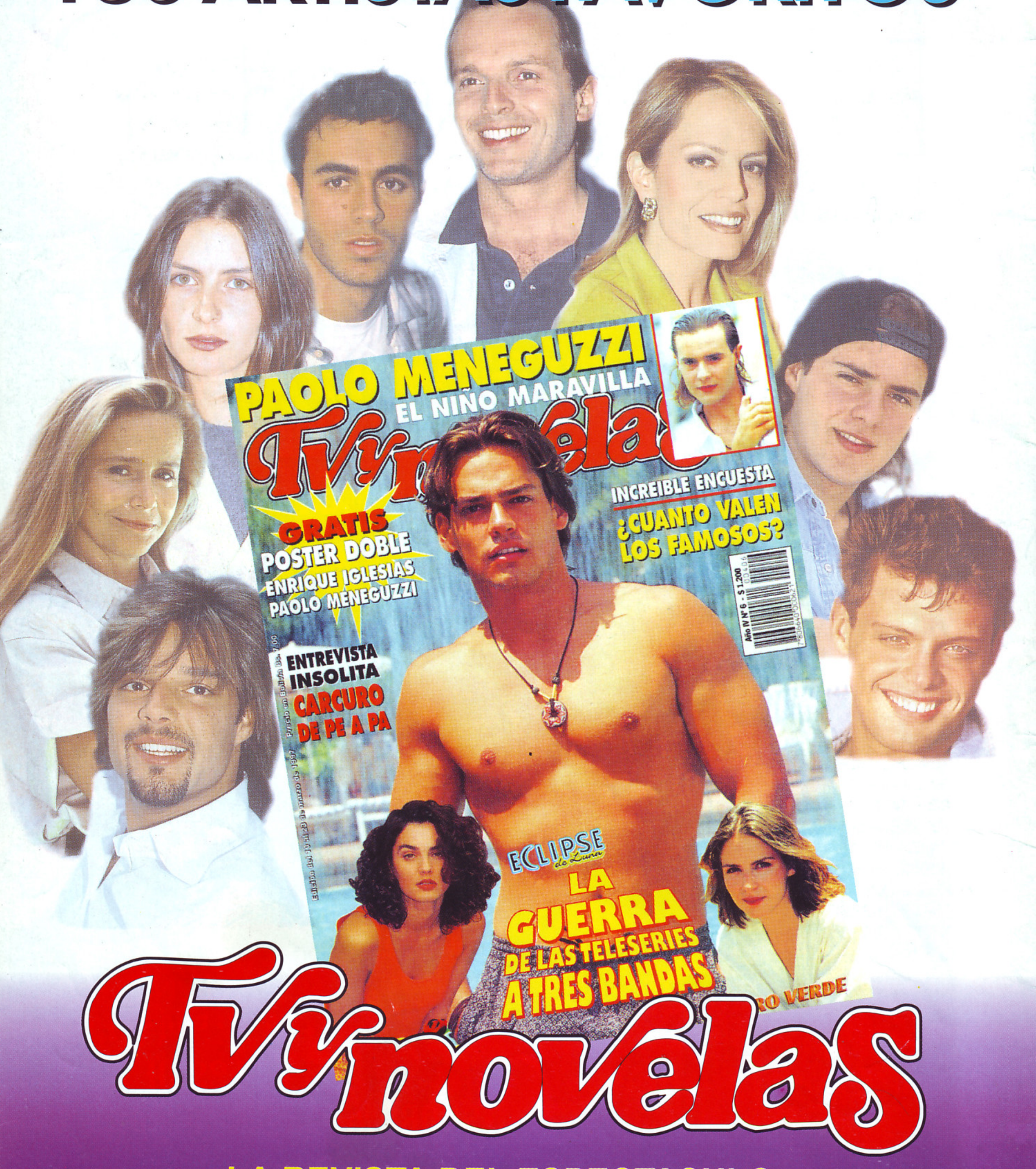
PAGINA 64
- CASTLEVANIA 64
- FIGHTERS DESTINY
- SNOBOWKIDS
- ROBOTRON 64
- CRUIS'N WORLD
- MAJOR LEAGUE BASEBALL: FEATURING KEN GRIFFEY JR.



Chile $ 1.500

Bolivia Bs. 7.00

TODOS LOS SECRETOS DE TUS ARTISTAS FAVORITOS



LA REVISTA DEL ESPECTACULO

Una publicación de Editorial Televisa

editorial

Este mes tengo dos noticias muy buenas que adelantarte: la primera, sin duda alguna, alegrará a muchos fanáticos de Megaman y de la saga de títulos que marcaron un hito en la historia del video-juego: "Street Fighter". Capcom está trabajando en el desarrollo de algunos títulos para el Nintendo 64, de los cuales aunque, créenos, hicimos lo imposible, no nos dejaron ni siquiera saber las iniciales de los posibles nombres. Pero bueno, lo importante es que Capcom ingresará nuevamente a la fila de los grandes productores de la diversión Nintendo.

La segunda y más cercana noticia, así es que ponte muy atento, es que tenemos listo un "GRAN ESPECIAL DE TRUCOS", obviamente que con títulos para todas las consolas de Nintendo.

Sabemos que esto era algo que esperabas hace mucho tiempo y que quedarás muy satisfecho con el material que en él encontrarás, puesto que lo hicimos pensando en que debería ser un ejemplar de "colección". La fecha de su publicación no está definida aún, pero será durante los próximos 2 meses. Te lo vuelvo a repetir, ponte muy atento para que no te vayas a quedar sin tu ejemplar.

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA

FERANDO MILANO - NICOLAS JAKUBOWKI - MATIAS GUERRERO - FEDERICO PIACENTE - DIEGO AGGARBOTI - FEDERICO C. CASTRO - LUCIANA GONZALEZ - FACUNDO FALDUTO - CESAR RODRIGUEZ BIA - GONZALO S. GOMEZ - INACIO QUINTANA - ANONIMO - PEDRO ADANTI - FABRICIO E. PAVIC - MARTIN F. ZETTA - ARIEL MAXIMILIANO CATALAN - SANTIAGO MUNIAGURRIA - SEBASTIAN GIACOBONE - JORGE SASAKI SEGOVIA - RODRIGO FERNANDEZ - GONZALO J. AGANCHUL - ALEXIS E. GENDRA GARCIA - LIO RODRIGO VERON - FRANCISCO M. LBO - JUAN ARIEL MANZORRO - MATIAS MIGUEL A. ORTIZ - GASTON S. ARAUJO - PATRICIO ADANEZ - FERNANDO MARTINEZ - ALEX CONTRERAS

CHILE

GABRIEL VALENZUELA DIAZ - AARON SOZA COLOMBARA - JUAN ANDRES ZANTENO - LUIS CABELLO CABELLO - MAURICIO YAÑEZ AHUMADA - MAURICIO MATTHEWS MARDONEZ - JULLIAN VALENZUELA R. - JUAN CARLOS LOPEZ DE MATURANA - FABIAN JACQUIN - JOSE CANALES CONCHA - JORGE ANDRES COURBIS A. - ALAN GONZALEZ MARTINEZ - S.A.M.V. - ESTEBAN GOMEZ MONDACA - DANIEL BUNEDER SALAZAR - MIGUEL ANGEL VIDAL SALAZAR - ROBINSON TOMAS NAVARRO BASTIDAS - CRISTOBAL ZAMORA yY MAURICIO LEITON - RAFAEL FIGUEROA ZIMMERMANN - OMAR RUIZ UJERVI - DIEGO Y. SALINAS GUERRERO - HERNAN LOPEZ - JORGE GONZALO BARRA F. - JAVIER LEONARIO F. - JUAN LUIS TORRES S. - MARIO RIOS - MARIO HERNAN ARAYA ROMERO - GABRIEL ROJAS R. - CRISTIAN IGNACIO NAHUEL PINTO - ALFREDO - ALEJANDRA PALMA H. - RICARDO GONZALEZ CH. - JOHAN STUPERS - MIGUEL ADRIAN ROSALES VASQUEZ - JUVENAL MORALES PITO - CRISTIAN ANTILEO S. - MARCELO VIAL - CARLOS NORAMBUENA ZEPEDA - LENZ PUELLER - SEBASTIAN GONZALEZ - JAIME A. CASTILLO - MANUEL CASTILLO - CARLOS MARDONES - JORGE SALGADO DIAZ - SEBASTIAN PABLO VAQUERO - MAURICIO GAETE MARTINEZ

URUGUAY

GABRIEL SOSA - MATHIAS IGLESIAS - FERNANDO OLIVERA



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 7/04 Nº 68
ABRIL 1998
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Advertising

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Víctor Arjona

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Asistente Editorial
Orlando Véjar

Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle 3194, Santiago, Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson C. Director Editorial para Chile: Darío Rojas M. Gerente de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F., Ediciones Continentales S. A., Perú N° 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Lucio Traverso Natale. Registro de propiedad intelectual N°704364 Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez., Moreno N° 794 9° Piso, Of. 207 (1091), Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Antártica Quebecor S. A., en Abril de 1998. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.

SUMARIO

SUPER NINTENDO

Dr. MARIO



Amigos de Club Nintendo. Me gustaría que me aclararan las siguientes dudas, que además serán de gran ayuda para el resto de videojugadores que lean esta revista: en el mercado (no diré donde exactamente) vi un tal TRAMER PAK o algo así y un MEMORY CARD que no son de Nintendo, para el N64. Ellos son el Rumble Pak y el Memory Pak respectivamente. Quiero saber si estos aditamentos son recomendables para mi consola. Muchas gracias por su pronta respuesta.

FERNANDO SALAS VALERA

Tu mismo nos das la respuesta de que estos accesorios no son originales y por lo tanto podrían (eventualmente) dañar tu consola y tu control. Es por eso que repetimos mucho lo de comprar tus juegos, accesorios y consolas en lugares autorizados por nuestro distribuidor oficial. Quizás sean un poco más caros, pero la seguridad que te ofrece un producto original está garantizada. Ahora, si encuentras que es mucha la diferencia y optas por comprar los "no originales", eso ya es responsabilidad tuya.

◆

Amigos de Revista Club Nintendo: Primero que nada, quisiera felicitarlos por su excelente trabajo y además, quería hacerles una pregunta: Además de mi, ¿cuántas niñas les han escrito a su Editorial?
Espero que me respondan rápido, pues soy una aficionada de miedo.

KELLY MARCELA V.P.

Bueno, en realidad son pocas las amigas que nos escriben a nuestra Editorial (creemos que es algo obvio, pues los videojuegos son considerados por muchas personas como cosas para "hombres", aunque nosotros sabemos que no es así), es por eso que invitamos a todas las niñas (y no tan niñas también) a escribirnos y comentarnos cuáles son los juegos que más les gustan, enviarnos sus trucos, puntajes más altos obtenidos en sus juegos favoritos y comentarios sobre la revista, para que así nuestra familia (la de Nintendo) siga creciendo día a día.

◆

Queridos amigos de Club Nintendo. ¿Por qué si un juego es de cierta compañía, lo distribuye otra?. Por ejemplo: Top Gear Rally es de Kemco y lo distribuye Midway.

DARIO HERNANDEZ B.

Muy fácil. Muchas veces hay compañías que tiene el material humano y económico para producir un juego, sin embargo el aspecto de la venta o la forma en la que este juego se distribuye (incluyendo la promoción, avisos, etc.) es algo para lo que no están preparados. En este caso ellos prefieren llegar a un acuerdo con compañías grandes y establecidas (como las 2 del ejemplo) para dividirse los gastos (y las ganancias) y así poder mover su juego en el mercado de la manera correcta.



Top Gear Rally

◆

Hola amigos de Club Nintendo. Solo quiero felicitarlos por el gran trabajo que realizan durante el año para facilitarnos la vida (con los videojuegos). Gracias por sus consejos y toda la ayuda que nos dan.

ALEX MIRANDA F.

¡De nada!. Es un agrado poder recibir cartas así y créenos que seguiremos trabajando duro para todos nuestros lectores.

¡AMIGOS!
SIGAN ENVIÁNDONOS SUS TRUCOS, DUDAS Y SUGERENCIAS A NUESTRA EDITORIAL, ESPECIFICANDO A QUE SECCION DE LA REVISTA VAN DIRIGIDAS SUS CARTAS.



Queridos amigos de la revista "Club Nintendo": Primero que nada quiero felicitarlos por la labor que realizan, y en segundo lugar me gustaría pedirles algunos trucos para el juego Mr. Do! de Super Nintendo.

LEO EL "MORTAL"

Gracias Leo por las felicitaciones, y con respecto a lo que nos pides déjanos decirte que hay 3 trucos interesantes para el juego que mencionas: en primer lugar está el truco de comenzar a jugar con 99 vidas, lo cual es muy fácil de realizar: sólo presiona 9 veces el control hacia la izquierda en la pantalla principal. El segundo truco es el de seleccionar etapa, para realizarlo, sólo presiona 9 veces el control hacia abajo en la pantalla principal, entonces presiona izquierda o derecha para seleccionar etapa y luego presiona START. El tercer truco es el más "interesante", para realizarlo presiona 9 veces arriba el control en la pantalla principal y el nombre del juego cambiará a "Mr. Du!".



Hola supergenial, buena, divertida e informativa revista de videojuegos del mundo. Mis mejores saludos a todos los pilotos y a todo el "Team" de Club Nintendo. Bueno, después de sus merecidas felicitaciones y alabanzas, tengo unas preguntas que hacerles:

a) En el supergenial juego Goldeneye 007, ¿existe alguna forma de activar los cheat sin necesidad de cumplir los requisitos para activarlos?

b) ¿Cómo puedo jugar en Multiplayer con Jaws, el Barón Samedi o Mayday?

MARCELO DINAMARCA VALDES

Antes que nada déjanos agradecerte tu carta y vamos con tus respuestas:

a) Lamentablemente no hay forma de hacer lo que nos pides. Si quieres obtener los cheats deberás ganártelos.

b) Para poder jugar con estos y otros enemigos en Multiplayer sólo debes terminar el juego en Agent. ¡Qué fácil!, ¿No?.

Hola amigos de Club Nintendo. Sólo quiero felicitarlos por su trabajo, ya que es genial.

JUAN PABLO REYES

Muchas gracias Juan Pablo. En este último tiempo hemos recibido muchas cartas (aunque no nos crean) con felicitaciones por montones. Gracias a todos.

◆



Amigos de Club Nintendo: el motivo de mi carta es comunicarles una mala noticia: Me sé una parte de la identidad de uno de los pilotos y esa parte es el apellido "Rodríguez" o sea; por lo menos no es un E.T., un supersaiyajin, etc (para que vean como uno investiga). Por favor, publiquen la carta. ¡Ah! Un saludo al maestro ACE que es grandioso.

IGNACIO CANSINO CONTRERAS

Bueno, antes que nada lamentamos decirte que no pudimos publicar unos grandiosos bugs que nos mandaste (sólo por ahora). Con respecto a "Rodríguez", déjanos decirte que estás muy equivocado, ninguno de los pilotos tiene apellido "Rodríguez", bueno, eso es sólo para que investigues mejor. Con respecto a lo de Ace, se sintió muy bien al ver que había alguien que se daba cuenta de su superioridad ante Ryo (eso lo dijo Ace).

◆

Hola sabelotodos del Club Nintendo. Los quiero felicitar por su gran trabajo y desearles un muy feliz año nuevo... (¿no estaré un poco adelantado?). Ahora va en serio: Me gustaría saber si los modelos que se puedan crear en el juego Polygon Maker (para Nintendo 64 obviamente), podrán ser grabados en el mismo juego o en el Controller Pak. Y si estos diseños se podrán usar en futuros juegos del Nintendo 64, por ejemplo, que yo diseñe a un personaje y lo intercambie por Mario en Super Mario 64. También quería saber si se podrán editar o crear videos caseros, videos musicales o fotos de cámaras digitales. Sería genial poder hacer películas propias de larga duración.

ORLANDO CASTRO

A muy poco tiempo de la salida al mercado del DD, ya tenemos muchas dudas y preguntas que nos exigen que respondamos, las cuales aún ni siquiera nosotros sabemos las respuestas, pero trataremos de contestar las que más podamos. Aquí van las respuestas: Con respecto a si podremos utilizar personajes creados en Polygon Maker en futuros juegos, no es imposible, pero será en un buen tiempo más (por razones de programación). Lo de los videos es algo muy probable gracias al espacio grabable que tiene el disco. Obviamente no podrán ser videos extremadamente largos, pero si quedarán muy buenos.

CHRISTIAN EYSELE y
MIGUEL ANGEL EYSELE

No deben preocuparse para nada amigos, ya que esta situación es algo absolutamente normal dentro del cartucho, pues ese sonido indica que acabas de entrar en la última vuelta de la carrera y lo activa el PRIMER jugador que pasa por la meta (es una forma de avisarle a tu contrincante que le quedan pocas opciones de ganar la carrera, a menos que repunte en esta última vuelta). Con respecto a las demás dudas que nos plantean en su carta (como por ejemplo, las barandas que aparecen en algunas pistas), también son normales, ya que éstas aparecen dependiendo en la dificultad que jueguen.

◆

Hola amigos de Club Nintendo. Quisiera preguntarles cuál ha sido la carta más larga que han recibido y cuántas hojas ocupaba. Eso es todo.

JUAN FRANCISCO
MANSILLA

¡Uf!, hemos recibido tantas cartas y algunas tan largas, que nos parece bastante difícil poder decirte exactamente cual fue. Lo que si podemos decirte es que "todas" las cartas que llegan a nuestra Editorial, son leidas por nuestros pilotos y además, hay algunas que son muy entretenidas. Muchas gracias a todos nuestros lectores, por sus cartas y pedimos disculpas si no les hemos contestado todavía. Pronto verán sus dudas aclaradas en alguna de las secciones de Revista Club Nintendo.

Quiero preguntarles si la consola (N64) sufre algún daño al estar encendida y luego introducirle el cartucho, ya que mi hermana lo hace desde hace tiempo.

JUAN PABLO ISLER

Como decírtelo Juan, si tu consola no ha sufrido daño alguno hasta la fecha, es porque tienes una suerte enorme. Y lo decimos así, ya que es una de las cosas que menos se recomienda hacer con la consola (tampoco se puede sacar el cartucho mientras la consola esté encendida, más bien dicho se puede, pero no se debe). Te recomendamos decirle a tu hermana que no lo vuelva a hacer, ya que lo podrías lamentar en un futuro no muy lejano.



◆

Hola amigos de Club Nintendo. Quisiera saber si Nintendo tiene planeado sacar para Nintendo 64 el gran juego de Arcade Mortal Kombat 4 y para cuando.

JAVIER IGNACIO
ULLOA

Tal y como se comentó en una edición anterior (Dr. Mario) Mortal Kombat 4 llegará al Nintendo 64 durante el mes de... ¡casi se nos sale!, es una sorpresa pero tenlo por seguro, que la fecha de salida está muy cerca.

TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
STAR TREK: THE NEXT GENERATION (Super Nintendo)	Seleccionar Level...	En la pantalla de título, presiona Y, Y, X, X, A, A, B, B. Entonces oirás un sonido. Para poder elegir level mientras juegas, pon pausa y presiona Y.
BEETHOVEN (Super Nintendo)	Rugir como un león...	En la pantalla del título, presiona 6 veces A, luego arriba, X, izquierda, Y, abajo, B, derecha, A, izquierda.
ART OF FIGHTING (Super Nintendo)	Ver el final...	Comienza un juego nuevo en Story Mode, luego presiona arriba, X, izquierda, Y, abajo, B, derecha, A, izquierda.
COOL'S SPOT (Super Nintendo)	Acceder a un menú especial...	Mantén presionado L, R, luego enciende tu consola y cuando aparezca el logo Virgin, presiona 30 veces SELECT sin soltar L, R.
CAESAR'S PALACE (Super Nintendo)	Dinero fácil...	Ingresa el password 9FY7F3NCR242D7T7 para obtener $2.000.000
SUPER TURRICAN (Super Nintendo)	Sound Test...	En la pantalla de opciones ubícate sobre "Sound Mode" ahora mantén presionados L, R, X, A. Sin soltar, presiona el centro del pad, y presiona SELECT.



¿Cómo están, amigos?
Como todos sabemos (o por lo menos quienes lo hemos jugado), este título tiene partes muy complicadas, por lo que haremos lo mejor (como siempre), para resolver tus problemas y dudas.
En un número anterior de nuestra revista le dimos un vistazo a este juego, sin embargo las preguntas que hemos recibido nos impulsaron a ampliarlo más. Algunas dudas frecuentes como: ¿Tobias tiene religión?, ¿Dan Forden siempre sorprende a medio mundo ofreciendo su pan tostado (¡¡¡TOASTY!!!)? o ¿Este será el único MK Mythologies?. Realmente no sabemos nada de esto, sin embargo sí podemos decirte las mejores técnicas para terminarlo. Basta de formalismos y comencemos con el primer nivel.

NIVEL 1 TEMPLO SHAOLIN CHINA

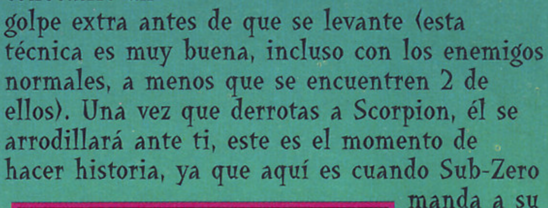


Realmente no hay mucho de qué hablar en este nivel, ya que está muy fácil, te recordamos que para activar las trampas del techo, sólo des un golpe cerca de ellas y pasa rápidamente; en el balcón, salta sobre la orilla de éste y después al vacío para caer sobre la manta y suavizar tu caída.

Los Puntos de Experiencia los obtienes golpeando a los enemigos, así como congelándolos o conectándoles un poder, obviamente la manera de obtener más Puntos de Experiencia es haciéndoles el combo de 6 golpes.



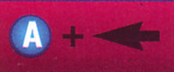




La mejor opción es congelarlo, hacerle el combo y cuando salga expelido, realiza el "Slide" para conectarle un golpe extra antes de que se levante (esta técnica es muy buena, incluso con los enemigos normales, a menos que se encuentren 2 de ellos). Una vez que derrotas a Scorpion, él se arrodillará ante ti, este es el momento de hacer historia, ya que aquí es cuando Sub-Zero manda a su archienemigo derechito y sin escalas al mismísimo infierno.



Ahora toma el Mapa del Templo de los Elementos y regresa hasta la cuerda, sube hasta que topes con el techo y salta a la derecha. Así saldrás victorioso y al regresar a los cuarteles secretos del Lin Kuei, conocerás a Quan Chi, quien buscaba dicho Mapa. Ahora él te dará una nueva misión en donde deberás encontrar los 4 amuletos de los elementos (Aire, Tierra, Agua y Fuego respectivamente) localizados en el templo de los Himalayas.









Si le haces el Fatality a Scorpion, algo cambiará, sin embargo debes guardar la información en un Controller Pak o jugar sin ninguna interrupción para poder ver esta parte de la historia.

Adelante, Abajo, Adelante + 

(a un paso del oponente)





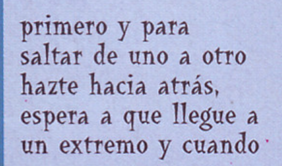


NIVEL 2

ELEMENTO AIRE
TEMPLO DE LOS ELEMENTOS



En los columpios te recomendamos saltar cuando éste llega al fondo (tomando en cuenta la perspectiva), así caerás sobre el

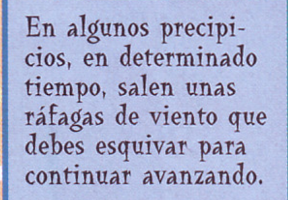


primero y para saltar de uno a otro hazte hacia atrás, espera a que llegue a un extremo y cuando





esté a punto de ir al otro lado, salta hacia el siguiente. Cuidado con las plataformas, ya que algunas suelen caer al poco tiempo de pisarlas.



En algunos precipicios, en determinado tiempo, salen unas ráfagas de viento que debes esquivar para continuar avanzando.



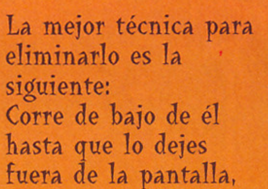


Bien, después de advertirte los mayores peligros, ahora te diremos dónde y cómo obtener las llaves: Al llegar a las cuerdas, llega a la cuarta y espera la ráfaga de viento, sube y dirígete hacia la izquierda, por los escalones para alcanzar la 1ra. llave. Cuando llegues a una plataforma con un símbolo en ella, utiliza la 1ra. llave, así aparecerá un torbellino; Salta hacia él y presiona el control hacia abajo para que descienda y caiga en la plataforma del otro lado. Cruza rápidamente el puente de adelante, porque se rompe y regresa, abajo se encuentra la 2da. llave. Regresa al torbellino y sube por él para entrar en la cueva de la torre, ahí utiliza la 2da. llave. Dentro encontrarás a un monje, congélalo y ponlo en el switch del piso, para tener más tiempo cuando tomas la 3ra. llave y salir corriendo. Dicha llave llave te permitirá abrir una puerta cerca del dios del viento.



Lo primero que te advertimos es tener mucho cuidado con los precipicios, ya que es muy común que te llame al vacío. ¡Cuidado con los monjes! porque aparecen en lugares estratégicos, donde existe un gran porcentaje de que te venzan. Cuidado en las cucharas, son muy desesperantes, la mejor técnica es saltar cuando aparezca la siguiente.

Dios del Viento:



La mejor técnica para eliminarlo es la siguiente:
Corre de bajo de él hasta que lo dejes fuera de la pantalla,

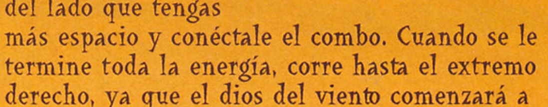




para que él salga volando sobre ti, salta y trata de darle una patada voladora cuando aún se siente Superman para romperle sus ilusiones y tirarlo al



suelo, rápidamente ve tras él y conéctale un combo, corre inmediatamente hacia el lado contrario y repite la dosis. Si se aproxima caminando, sólo congélalo, ponte del lado que tengas



más espacio y conéctale el combo. Cuando se le termine toda la energía, corre hasta el extremo derecho, ya que el dios del viento comenzará a girar al centro del puente y tratará de succionarte, por lo que tendrás que correr hacia el vacío (calcula no caerte) y aguanta hasta que el tipo gire tanto que se destruya solo.

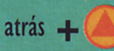


NIVEL 3

ELEMENTO TIERRA
TEMPLO DE LOS ELEMENTOS
Dios de la Tierra



Una técnica es correr hacia él, le conectas una patada fuerte

atrás + 

y saltas nuevamente hacia él para conectarle una patada voladora, saltas hacia atrás para que el golem dé unos pasos y repites la dosis hasta que caiga (se le acaba la energía mucho antes de caer). También te puedes auxiliar con el elevador que se encuentra en el techo, para ello pasa por debajo de él con un "Slide", calcula cuando se encuentre debajo de la trampa y actívalo para darle un elevadorazo, esto le resta bastante energía.









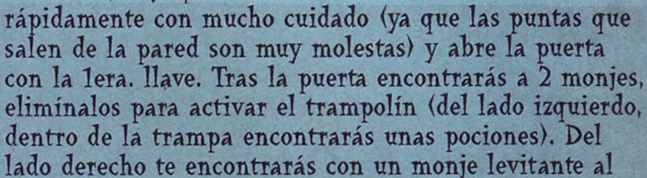
Las bolas azules te recuperan la magia.







Ten cuidado con los monjes ya que estos utilizan sus Bo a diestra y siniestra. Las trampas de metal son muy letales, así como los péndulos. Cada vez que la tierra tiembla bajo tus pies, te darás cuenta que se abren hoyos en el piso, cuidado ya que todos (exceptuando el que encuentras antes de los primeros péndulos) son trampas mortales. La primera llave está entre 2 péndulos y sobre una trampa, por lo que tienes que ser muy rápido. Ahora dirígete hacia la cuerda, baja por ella



rápidamente con mucho cuidado (ya que las puntas que salen de la pared son muy molestas) y abre la puerta con la 1era. llave. Tras la puerta encontrarás a 2 monjes, elimínalos para activar el trampolín (del lado izquierdo, dentro de la trampa encontrarás unas pociones). Del lado derecho te encontrarás con un monje levitante al cual sólo podrás destruir con una bola de hielo cuando trate de teletransportarse.



Al final del corredor te encontrarás con el dios de la tierra, un golem al cual deberás derrotar para que te dé la 2da. llave.



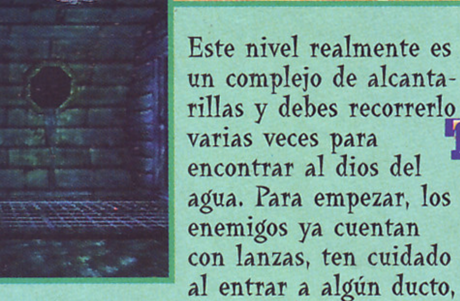


Toma la 2da. llave que se encuentra en el techo (usa el elevador) y utilízala en donde se ve el símbolo (antes del cuarto del golem), así se abrirá un pasadizo. Sube por la cuerda hasta la salida y corre hacia la izquierda hasta la trampa que se abrió en el techo, usa la trampa del trampolín y así te encontrarás con otro monje volador, elimínalo y toma la última llave. Entra en la trampa del piso y sal por el otro lado.

viene de la página 9

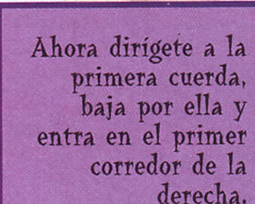
NIVEL 4

ELEMENTO AGUA
TEMPLO DE LOS ELEMENTOS



Este nivel realmente es un complejo de alcantarillas y debes recorrerlo varias veces para encontrar al dios del agua. Para empezar, los enemigos ya cuentan con lanzas, ten cuidado al entrar a algún ducto, ya que por lo general sale un tipo con su lanza y te empuja al vacío. En algunas partes tendrás que subir a unos barriles para cruzar los cuartos o para alcanzar ciertos objetos. Regularmente, cuando el agua te llegue a las piernas saldrán unas anguilas eléctricas, que obviamente te bajarán energía.
Al principio pasa la 1era. cuerda y sigue hacia la derecha hasta llegar a la segunda, sube por ella y prosigue hacia la derecha. En la siguiente cuerda sube hasta el techo y sigue hacia la derecha. En la cuarta cuerda sube y a la izquierda encontrarás la 1era. llave.

Ahora regresa a la cuerda del principio, baja por ella y entra al camino de la izquierda (cuidado con la anguila). Al llegar a la siguiente cuerda, baja y a la izquierda encontrarás una puerta que abres con la 1ra. llave. Dentro del cuarto encontrarás un barril, sube a él y el agua comenzará a fluir bajando el nivel de ésta para elevarte y alcanzar la 2da. llave que se encuentra a la izquierda.
Toma la llave y regresa al barril antes de que baje demasiado y te autoelimines.



Regresa a la 3ra. cuerda y en el corredor de en medio (derecha), encontrarás una puerta la cual abrirás con la 2da llave. Abrela viendo hacia la izquierda y









cuando la abras saldrá una ola de agua y debes correr a todo lo que des y antes de llegar al final, realiza un "Slide" para pasar cuando la puerta se esté cerrando.

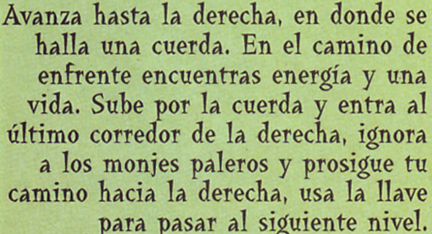
Ahora dirígete a la primera cuerda, baja por ella y entra en el primer corredor de la derecha.







Ahí encontrarás un pozo con agua, tendrás que esperar a que el barril se aproxime a ti y saltar en él para pasar al otro lado. En el siguiente cuarto, el agua te llega a las rodillas, así que podrás suponer que las anguilas se encuentran por mayoreo, salta sobre los barriles hasta llegar a la 3ra. llave. Regresa a la primera cuerda y baja hasta el fondo, donde encontrarás un corredor lleno de agua. Espera al barril y salta cuando se presenten obstáculos. Así llegas hasta la última cuerda, sube por ella y llegarás a la puerta que abres con la 3ra. llave para enfrentar al dios del agua.





Avanza hasta la derecha, en donde se halla una cuerda. En el camino de enfrente encuentras energía y una vida. Sube por la cuerda y entra al último corredor de la derecha, ignora a los monjes paleros y prosigue tu camino hacia la derecha, usa la llave para pasar al siguiente nivel.







Dios del Agua:

Este personaje es muy fácil de derrotar, todo consiste en saltar hacia atrás y lanzar un "Air Ice Blast" antes de caer, para congelar al oponente y conectarle el combo. Repite la dosis hasta que reviente.



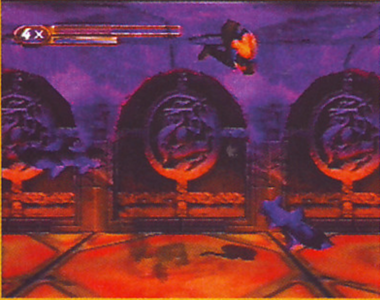
¡Cuidado con el líquido que se junta bajo tus pies!, es el enemigo que se escurre y que luego te atacará con un Upper (este movimiento se lo copió a su primo Glacius), o de las bolas de agua que lanza horizontal y diagonalmente, también ten cuidado con su Punch aguado.



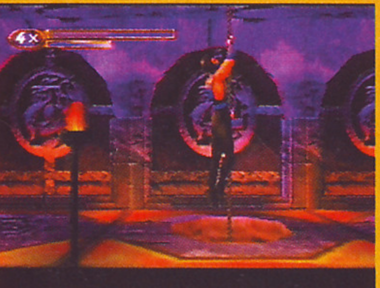
ELEMENTO FUEGO
TEMPLO DE LOS ELEMENTOS

Por fin, ahora vamos por el último elemento. Agárrate porque los enemigos son más ingratos, ya que unos monjes se la pasan corriendo a tal grado que no los ves hasta que te golpean, otros son muy agresivos y si te agarran lo lamentarás. Cuidado con el piso, porque en muchas partes está muy caliente, aparte de todo cuando estás saltando por el calor excesivo, aparecerán unos barrotes con puntas, así que no saltes por saltar. Aquí también hay algunos vacíos, te recomendamos fijarte bien antes de hacerlo.

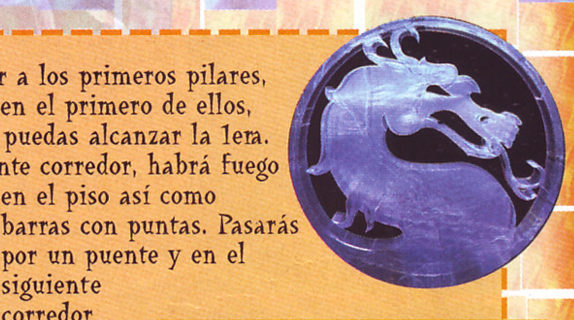












Comencemos con las llaves, al llegar a los primeros pilares, acciona el switch que se encuentra en el primero de ellos, así bajará el último pilar para que puedas alcanzar la 1era. llave. ¡Cuidado! porque en el siguiente corredor, habrá fuego en el piso así como barras con puntas. Pasarás por un puente y en el siguiente corredor encontrarás una cuerda y en el fondo hallarás la 2da. llave.



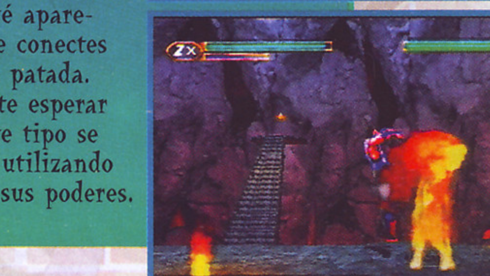


Adelante encuentras unas pesas (o algo así) en donde debes subir para atravesar el precipicio. En el siguiente corredor salen flamas de la pared y habrá más barras con puntas. Cruzarás un puente y un corredor más para llegar hasta otro precipicio, salta por las columnas para llegar hasta el otro lado en donde hay un switch, actívalo y regresa rápidamente, ya que la primera columna descenderá para darte acceso a la 3era. llave. Ahora, en el cuarto de la llave habrá otro switch, actívalo para que la última columna se eleve y alcances la puerta donde se encuentra el dios del fuego.



Obviamente a este tipo no lo puedes congelar, aquí debes utilizar una poción o un escudo para eliminarlo fácilmente. Cuando no esté haciendo nada, corre hacia él y conéctale un combo, si se aproxima caminando, dale con una barredora

atrás + ▶ si sale volando hacia el cielo, calcula para saltar cuando esté apareciendo y le conectes una buena patada. Es prudente esperar cuando este tipo se encuentra utilizando alguno de sus poderes.









NOTA: Hasta aquí puedes jugar en una dificultad menor que normal, ya que los siguientes niveles son más difíciles.



NIVEL 6 PRISION DE LAS ALMAS NETHEREALM





Los enemigos ya cuentan con armas de largo alcance, por lo que tendrás que deslizarte para tirarles el arma, aparte te sirve para esquivar los mismos ataques de las armas. Los terribles mazos te estarán esperando para hacerte papilla. Cuando te encuentres con unas rejas electrónicas, significa que debes eliminar al enemigo para poder proseguir. Así llegaras hasta tu captura.

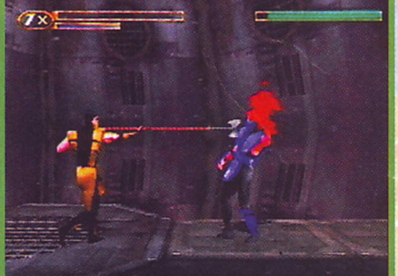




Si continúas con un password, Sub-Zero hablará con un extraño guerrero, pero si exterminaste a Scorpion, él te dará una gran bienvenida.







Al escapar de la prisión deberás encontrar 3 llaves de seguridad y una pócima para escapar. Los precipicios se hacen presentes nuevamente, por lo que debes ser ágil y rápido. Para encontrar la primera llave, ve todo el camino hacia la derecha. Una vez que la obtengas, regresa un poco para subir por el elevador hacia el primer nivel, sigue el camino de la derecha y encontrarás la segunda llave. Salta hacia la derecha para llegar a otro elevador que te lleva hasta el jefe del nivel (salta a la derecha).





NOTA: Para subir en los elevadores presiona

A + ▲

y para bajar

A + ▼

Para eliminar a este enemigo, dale la dosis que le propinaste al golem y lo vencerás fácilmente (sin la técnica del elevador obviamente).



Cuando lo elimines, te dará la última llave, ahora regresa hasta donde escapas de la prisión, sube al primer elevador del principio del nivel (antes de los mazos) y sube hasta el segundo nivel. Avanza hacia la derecha para llegar a otro elevador que te conducirá al tercer nivel en donde encuentras la "Urna de la Fuerza". Dirígete a donde derrotaste al jefe y sigue tu camino hacia la derecha, ahí hallarás otro elevador, continúa avanzando hasta encontrar una estatua (de Shinnok), salta hacia ella y dale una patada, verás que la estatua se mueve, regresa al elevador, sube y regresa a la estatua, pero ahora utiliza la "Urna de la Fuerza" y dale otra patada voladora (con súper fuerza) para tirarla y entrar al siguiente nivel.







PUENTE DE LA INMORTALIDAD NETHEREALM





Al empezar el nivel, corre hacia la derecha hasta la primera ruptura del puente y déjate caer en ella. Ahí encontrarás al primer guardián, a quien deberás de pegarle en el torso y así le bajarás más energía, acércate rápido, salta cerca de él y no ataques hasta que él lo haga primero (mientras te encuentras en el aire), repite esto varias veces hasta que caiga y te dará la primera llave de la fortaleza de Shinnok.



Ahora regresa al puente de donde bajaste, subiendo por el camino de la derecha, pronto te encontrarás con el 2do. guardián de la fortaleza de Shinnok. Utiliza el método ya conocido para este tipo de enemigos. Al destruirlo te dará la 2da. llave. Sigue por la derecha y pronto encontrarás al 3er. guardián (cuando saltes hacia atrás y vayas en el aire, presiona el control hacia adelante para que no te alejes demasiado).

Al eliminarlo te dará una "Urna".

Continúa hacia la derecha y en la segunda ruptura del puente déjate caer para encontrar al último guardián, quien obviamente te dará la última llave.





NIVEL 8

FORTALEZA DE SHINOK NETHEREALM

Sube a la plataforma de la derecha y sigue rápido por el puente, ya que los tentáculos te azotarán si te tardas. Prosigue hacia la derecha y llegarás hasta la entrada a la fortaleza de Shinnok, sólo utiliza una de las llaves (frente a ella) para abrirla.



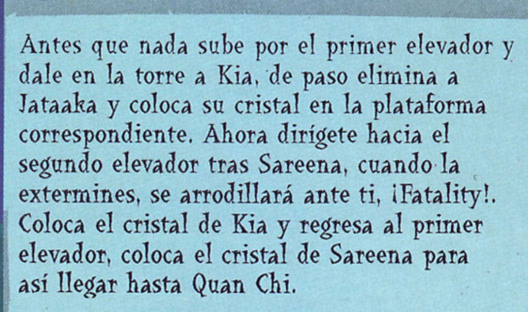




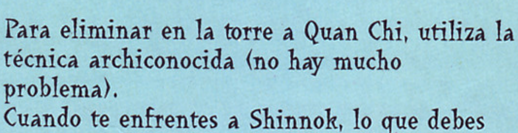


Para llegar hasta Quan Chi debes obtener los 3 cristales que posee Sareena, quien te atacará con hoces, Kia experta con boomerangs y Jataaka, quien te partirá en dos con su espada.



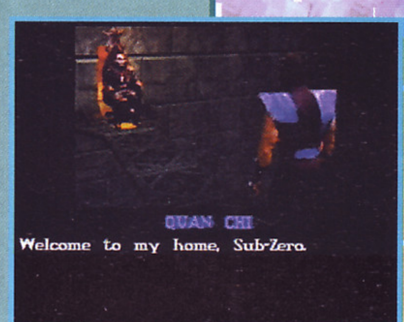


Antes que nada sube por el primer elevador y dale en la torre a Kia, de paso elimina a Jataaka y coloca su cristal en la plataforma correspondiente. Ahora dirígete hacia el segundo elevador tras Sareena, cuando la extermines, se arrodillará ante ti, ¡Fatality!. Coloca el cristal de Kia y regresa al primer elevador, coloca el cristal de Sareena para así llegar hasta Quan Chi.



Para eliminar en la torre a Quan Chi, utiliza la técnica archiconocida (no hay mucho problema).

Cuando te enfrentes a Shinnok, lo que debes hacer es congelarlo cuando te lance su poder, una vez que lo logres, corre hacia el portal que tengas atrás, enseguida corre hacia Shinnok (por detrás de él) para quitarle el medallón y correr hacia el portal dimensional que se abre detrás de ti.













Jataaka

Sareena

Kia

Jataaka

Sareena

Kia

Si perdonas a Sareena, aparecerán diferentes cinemas que si la exterminas.

SAREENA
You are still a mortal.. that means you can escape the Netherealm.

Las habilidades que obtienes se deben a que cada vez que golpeas a un oponente, te darán algo de experiencia, por lo que necesitas alcanzar ciertos puntos para cada poder.

Ice Blast 90	Slide 260	Directional Ice Blast 830	Air Ice Blast 1420

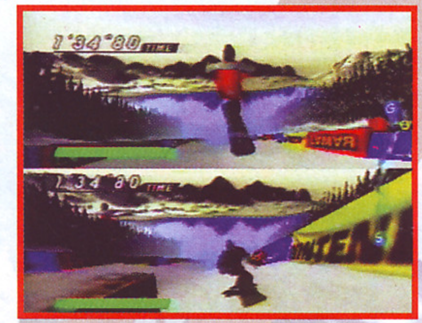
Ice Clone 2330	Ice Shatter 3330	Super Slide 4500	Freeze on Contact 5920	Polar Blast 7400

Recuerda que la ventaja de los passwords, es que puedes empezar cada nivel con 6 vidas y 4 continues, sin embargo no puedes ver sucesos importantes.

NUESTRA PORTADA

Como que lanzar este título está un poquito tarde para aprovechar el "empuje" que le pudieron haber dado las Olimpiadas de Nagano y muy anticipado para las de Salt Lake City, pero a fin de cuentas eso no importa, pues un buen juego no necesariamente debe de llevar la "ayuda" de un evento o una temporada para vender, como sucede con este gran título de Nintendo.

1080 Snowboarding es el título que ya habíamos revisado con anterioridad en el reporte del Space World hace un par de números bajo el nombre de "Snowboarding" simplemente. Ya en esa ocasión mencionamos que tenía distintos modos de juego. Los programadores han mencionado que se trata más o menos de una versión de "Wave Race" pero en nieve por los estilos de juego que presenta, pero es claro que habrá bastantes diferencias entre un título y otro.



De entre los modos que encontrarás, tenemos el clásico de un jugador. Tú eliges a tu personaje y entonces debes competir contra otros personajes controlados por el CPU. El objetivo no sólo es llegar en primer lugar al final de la pista, sino también hacer la mayor cantidad de puntos posibles haciendo acrobacias. Estas acrobacias las logras ejecutando ciertas secuencias en el Control Pad mientras estás saltando.



La cosa suena sencilla, pero tienes que valerte de los elementos que están en la pista para saltar sin caerte, pues de lo contrario perderás mucho tiempo.

Este es el modo básico de juego, pero como siempre sucede, de ahí se derivan muchos otros, como el de "Time Attack" en el que tienes que hacer el menor tiempo posible en cualquiera de los circuitos o el modo de puntos, en el que tienes que ver cuál es tu mayor puntaje dependiendo el número de acrobacias y su dificultad. También existe el típico modo para 2 jugadores, aquí podrás competir con un amigo en cualquiera de las categorías antes mencionadas o los 2 jugadores ir en contra del CPU.

Los gráficos de este título son bastante buenos, de hecho hemos mencionado que se ven muy sencillos, pero se debe a que representar paisajes nevados no requiere de gran ciencia, pero existen otros elementos que gráficamente lo hacen muy agradable, como los movimientos capturados de los esquiadores, los cuales son muy reales. O los efectos gráficos que hay a montones.



Otro punto a favor es la movilidad. A diferencia de muchos de los juegos de carreras o de deportes invernales que han aparecido en el mercado en los últimos meses, acostumbrarte a la movilidad de los personajes no te costará nada de trabajo, pues es excelente, como todos los juegos que caracterizan a Nintendo. Por cierto, la gente de Nintendo tiende mucho a hacer un comparativo entre este juego y Wave Race (como lo comentamos al principio de este artículo), no porque se tengan que jugar de la misma forma, sino porque a pesar de ser juegos de deportes con una temática "especializada" no necesitas ser un aficionado de las motos acuáticas o de los deportes invernales (en este caso) para poder disfrutarlo.

Para finalizar tenemos que decir que 1080 (diezochenta) Snowboarding es un sensacional juego para los que gustan de títulos "de carreras" pero con una temática más profunda que estar pasando a tus contrincantes y tratando de tomar las curvas lo mejor posible.

Para saber más, en el próximo número tendremos un súper análisis de este juego.

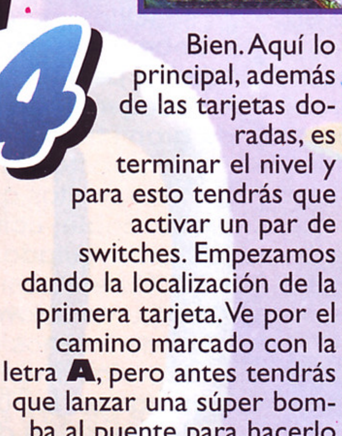
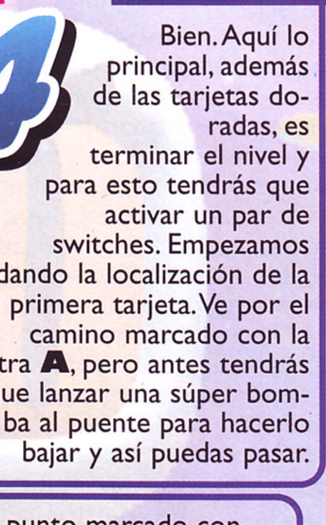
1080° TenEighty SNOWBOARDING™



TIPS de BOMBERMAN 64

blue resort

stage 1

Bien. Aquí lo principal, además de las tarjetas doradas, es terminar el nivel y para esto tendrás que activar un par de switches. Empezamos dando la localización de la primera tarjeta. Ve por el camino marcado con la letra **A**, pero antes tendrás que lanzar una súper bomba al puente para hacerlo bajar y así puedas pasar.




En el punto marcado con una **d** está el detonador que te será muy útil más adelante. Ahora ve al punto marcado con el **1**, ahí hay tres cañones con una plataforma de baja altura y otro con una alta, que no dejan de lanzar bombas. Pon una súper bomba a cualquiera de los tres o varias al cuarto (sin importar la dificultad, la tarjeta cambia de lugar al azar) y detónala, pero asegúrate de estar no muy cerca para evitar lesiones; con esto obtendrás la primera tarjeta dorada sin problemas.





Dependiendo la dificultad del juego, cambiará la localización de las tarjetas, por eso las verás indicadas de 2 colores en los mapas, las azules son para normal y las rojas para difícil. Obviamente las de 2 colores son para ambas dificultades.



Por motivos de distancia, tendrás que tomar la tercera tarjeta antes que la segunda. Sigue el camino **C** y continúa todo hacia el norte hasta llegar al punto **3**, que es donde se encuentra la tercera tarjeta dorada.



Ya que hayas activado el switch, regresa por **C** y después ve por el camino **B** (vas a tener que tirar un puente como lo hiciste en **A**). También vas a llegar a un punto en el que tendrás que bajar dos puentes, pero el problema es que uno está del otro lado; para que no tengas que dar muchas vueltas, lanza desde la orilla del primer puente una súper bomba y detónala en el aire. Con ambos puentes abajo, fácilmente podrás llegar a **2** y obtener la segunda tarjeta dorada.





Ahora sólo falta terminar el nivel. Regresa al camino **D** y baja por las escaleras; sigue derecho hasta llegar a **P** y obtener el Power (por cierto, para ganar tiempo, en lugar de regresar hasta **D**, un poco antes de llegar al puente que te lleva a **B** hay unas escaleras; déjate caer desde ahí y así te ahorrarás una vuelta en la que pierdes mucho tiempo). Ya con el Power, sigue derecho por el camino **E** y sube las escaleras que están a la izquierda (si ves de frente a Bomberman). Si quieres activar el switch que se encuentra en el punto **-S-** más cercano, puedes hacerlo, pero no es necesario, mejor tira el puente para poder cruzar y puedas ir al otro switch. Para entrar al cuarto donde está el switch, explótale una súper bomba a la puerta para que se abra (sólo funciona con el Power). Ya que hayas activado el switch, bajará el puente que está en **a**, ahora sólo crúzalo y habrás concluído la escena. Recuerda que la cuarta y quinta tarjeta te las dan por eliminar a 30 enemigos y por acabar la escena dentro del tiempo predeterminado, respectivamente.









Ahora regresa al punto **-S-**, el cual está muy cerca de **D** y **C**. Ahí te encontrarás un switch que debes activar para accionar la presa y hacer que el agua baje de nivel (pero aumentará del otro lado de la presa).

stage 2



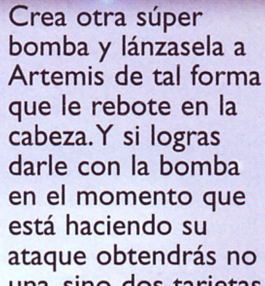
Otro de los ayudantes de Altair, Artemis, tratará de impedir que continúes, así que te espera una difícil batalla. Artemis tiene dos formas de atacar; la estándar es poniendo bombas y su ataque especial es lanzando una especie de plumas, las cuales explotan al hacer contacto con el piso. Ten cuidado con su ataque especial porque si el fuego de las explosiones aún sigue vivo y le acercas una bomba, ésta explotará. Igual que con Sirius y Orion, a Artemis no es tan difícil derrotarla, pero obtener las tarjetas doradas de ella es lo complicado, pues necesitas herirla de una forma específica.



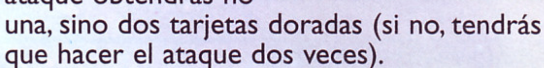


Para obtener una tarjeta necesitarás hacer que Artemis sea dañada con una súper bomba. Una forma para lograrlo es precisamente crear una súper bomba, pero no debes soltarla al azar, debes esperar a que te haga su ataque especial; cuando veas que se está levantando, lanza la bomba (si calculas bien, puedes lanzarla al lugar donde crees que va a hacer el ataque antes de que lo realice), así cuando ella caiga al piso, le explotará la bomba y obtendrás una tarjeta dorada.



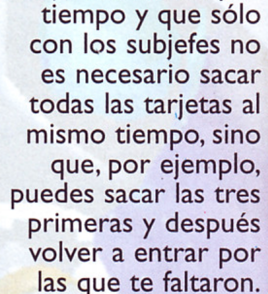


Crea otra súper bomba y lánzasela a Artemis de tal forma que le rebote en la cabeza. Y si logras darle con la bomba en el momento que está haciendo su ataque obtendrás no una, sino dos tarjetas doradas (si no, tendrás que hacer el ataque dos veces).





Ahora sólo falta eliminarla para obtener la cuarta tarjeta. Para que no te cueste trabajo, lo único que debes hacer es no despegarte de ella, para que no te haga su ataque especial y sólo ponga bombas. Oríllala y si es posible, síguela hasta que esté en una esquina y haz que ponga muchas bombas (y tú también pon algunas, pero evitando quedar atrapado); todo esto con el fin de que la encierres y le exploten las bombas. Repite la operación las veces que sean necesarias para eliminarla. Recuerda que la última tarjeta te la dan por tiempo y que sólo con los subjefes no es necesario sacar todas las tarjetas al mismo tiempo, sino que, por ejemplo, puedes sacar las tres primeras y después volver a entrar por las que te faltaron.







Este Stage es muy similar al Stage 1, sólo que más corto y menos enredado (la verdad es que la perspectiva que te ponen para esta escena es algo cansada, pero espérate a ver la del Stage 4-3). Otra vez, por razones de distancia, vas a tomar la segunda tarjeta antes que la primera. Desde donde inicias, dirígete al punto **2** y ahí encontrarás la tarjeta dorada sin ningún problema.









Ahora vas a tomar la tarjeta tres. Ve todo al Norte pasando por el camino **A** (tendrás que tirar un puente con una súper bomba), hasta llegar al punto marcado con **3** para encontrar sin problemas esta tarjeta.



Sólo te falta ir por la primera (o sea, la última) tarjeta dorada y activar el switch para terminar la escena. Cerca del camino **A**, a la derecha hay un puente, tíralo para que puedas seguir hasta llegar al camino **B**. Ahí hay otro puente que tendrás que tirar para llegar al punto **-S-**, pero primero ve al punto **1** para obtener la tarjeta dorada.



Regresa a activar el switch (punto **-S-**), el cual cerrará la presa y cambiará el nivel del agua. Avanza por el camino **A** y dirígete al punto **X**. Ahí encontrarás una pared que tendrás que empujar con súper bombas hasta que quede en la misma posición que las escaleras.



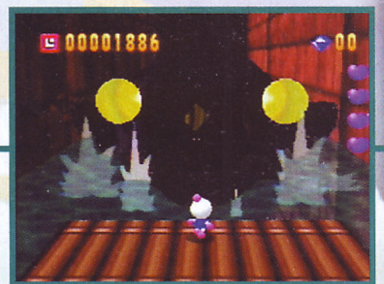


Stage 4

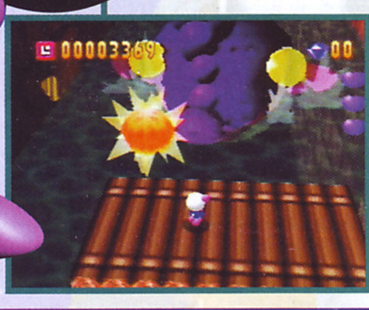
En esta escena vas a enfrentar al enemigo de nombre Leviathan, quien es un pez gigantesco y tratará de convertirte en su bocadillo (tu sabes, algo que engañe al estómago).
Al igual que con los demás jefes, Leviathan tiene puntos débiles específicos, de los cuales obtendrás tarjetas doradas, aunque también tendrás que memorizar sus ataques para obtener mejores resultados. Recuerda que no hay un orden específico para obtener las tarjetas, pero hay algunas que merecen prioridad.

Una de las tarjetas la obtienes lanzándole una bomba dentro de la boca... el problema es que no la abre tan seguido como quisiéramos. Cuando te hace el ataque con su cuerno abre la boca por un instante, ahí lánzale la bomba para que se la trague (es mejor si cargas la bomba antes). Por cierto, te recomendamos que le lances una bomba pequeña para que a Leviathan le sobre energía y le puedas sacar las demás tarjetas.





Ya que hayas obtenido la tarjeta de la boca, le podrás destruir el cuerno para que te dé otra (si quieres, ya puedes usar súper bombas, pero procura no darle al cuerpo).



Dirígete al punto **a** (ya podrás usar las escaleras), y así concluirás el nivel. La cuarta y quinta tarjeta te la dan por número de enemigos y por tiempo.



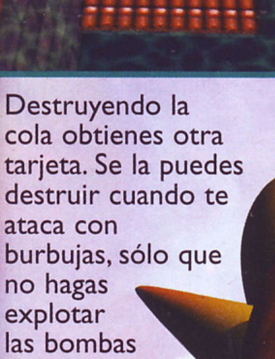








Destruyendo la cola obtienes otra tarjeta. Se la puedes destruir cuando te ataca con burbujas, sólo que no hagas explotar las bombas muy cerca de la balsa, pues por la perspectiva no aprecias bien la distancia y te puedes autoeliminar.



Cuando Leviathan se aleja para lanzar una especie de cuchilla con la cual divide la balsa en donde estás, manténte en cualquiera de los troncos de los extremos, de tal manera que cuando haga efecto el ataque, sólo quede uno de ellos flotando (por supuesto, contigo arriba). Con esto obtendrás otra tarjeta... ¡pero no te duermas en tus laureles!, pues cuando Leviathan se vuelve a sumergir provoca una ola, la cual te puede derribar. Para evitar esto, colócate un poco adelante del tronco y cuando sientas que te arrastra la ola, haz un poco adelante el Control Stick, pero no mucho, pues si pasa el efecto de la ola, no tendrás tiempo de reaccionar y te caerás de todas formas. Esta tarjeta te recomendamos que sea la última que obtengas, de lo contrario no tendrás espacio para realizar bien tus ataques. Ahora derrotarlo será un poco más difícil pues ya no te puedes mover con tanta libertad, pero no te preocupes, pues su cuerpo es muy grande, así que las explosiones lo alcanzarán con más facilidad.
La quinta tarjeta es por tiempo.





white glacier

Este Stage es un poco complicado, pues además de que hay varios caminos que te llevan a ningún lado, hay lugares en donde sopla mucho el viento y te costará más trabajo caminar y por si fuera poco, hay muchos enemigos que pasarán esquiando a gran velocidad y te llevarán de corbata, así que, toma asiento y disfrútalo.





Desde donde empiezas, ve a la derecha de Bomberman (o sea a tu izquierda), como si te dirigieras al punto 1. Para poder obtener la primera tarjeta, sube por la rampa de nieve pegándote al lado izquierdo; cuando ya no puedas subir más, pon una bomba y... ¡corre! Si sobrevives a la avalancha, puedes volver a subir y te darás cuenta que ya puedes llegar al punto 1 para obtener la primera tarjeta dorada sin problemas... bueno, más o menos.









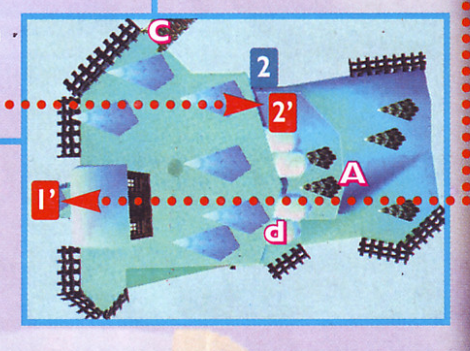


Entra por la puerta marcada con **A** para aparecer en otra parte de la escena. En el punto **d** hay un detonador. Para obtenerlo te tienes que quedar inmóvil sobre la base un par de segundos, para que al caer aparezca este ítem (por cierto, a veces cambia de lugar sin importar la dificultad, pero siempre estará en alguna de estas bases).



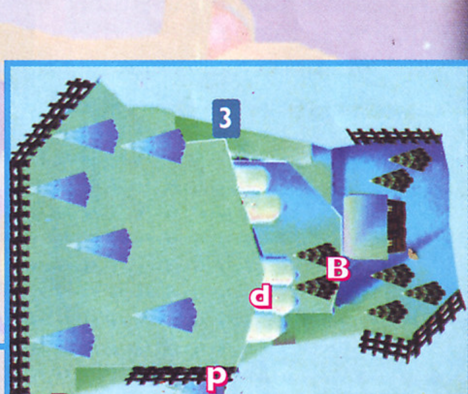






Ya con el detonador en mano, dirígete al punto **2** para encontrar la segunda tarjeta dorada; aquí el único problema que tendrás es el viento, así que cuando éste no sople, aprovecha para dejar la bomba en el árbol donde está la tarjeta, tomando en cuenta el tiempo que te tomará regresar por ella.





Regresa por **A**, después toma el camino **B** y dirígete al punto **3** para tomar la tercera tarjeta; el consejo aquí es el mismo que te dimos para la segunda tarjeta. En el punto marcado con **P** está el Power, pero no te recomendamos tomarlo, pues por varios factores climáticos es muy probable que no puedas calcular bien el lugar de la explosión de tu bomba y como tus bombas tienen más rango con el Power, te puedes accidentar.



Como te queda cerca, ve por el camino **D**. Ya que cruzaste el puente, tu meta es llegar a **a**, pero primero tendrás que activar el switch que se encuentra en **-S-**. Para lograr esto, explótale una súper bomba a la casa para que caiga el techo y te permita pasar a activar este switch. Ya que lo activaste ve a **a** para concluir el nivel. La cuarta y quinta tarjeta ya sabes cómo se obtienen... (¿ah no?, perdón); la cuarta es por enemigos y la quinta por tiempo (¡puf!).







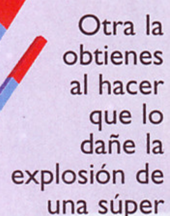


Stage 2

El tercer protector y el más fiel de Altair, Regulus, te está esperando en este Stage para golpear tu rostro personalmente y es que éste es su ataque especial, así que quítate de su camino cuando se aleje ya que correrá velozmente en línea recta, y si te atrapa te dará una golpiza de la cual no te podrás recuperar (a menos que lleves un corazón contigo). Además de este ataque también pone bombas, sin mencionar que se mueve con mucha agilidad.



De Regulus obtienes cuatro tarjetas doradas sin contar la del tiempo, igual que con los demás sub-jefes. Una la obtienes lanzándole una súper bomba en la cabeza.





Otra la obtienes al hacer que lo dañe la explosión de una súper bomba. Si te colocas más o menos a media pantalla de Regulus, a veces se quedará inmóvil; aprovecha ese momento para lanzarle la súper bomba tratando de que caiga cerca de él y sin moverte, espera hasta que haga explosión. Esta técnica también es útil para darle el bombazo en la cabeza.



Cuando se lance hacia ti para golpearte, rápidamente pon y patea una bomba: si consigues golpearlo primero, obtendrás otra tarjeta dorada.



La penúltima tarjeta la obtendrás cuando lo hayas derrotado (¿en verdad lo derrotaste?...) y, desde luego, la última es por tiempo.

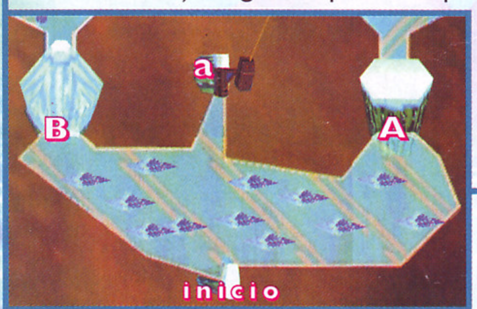




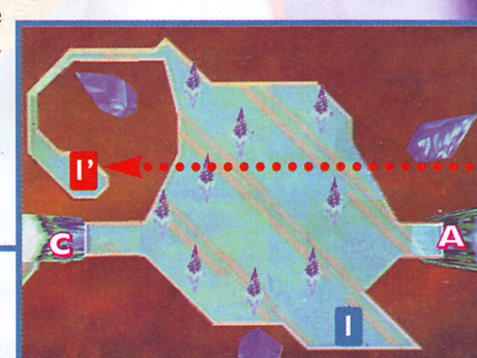


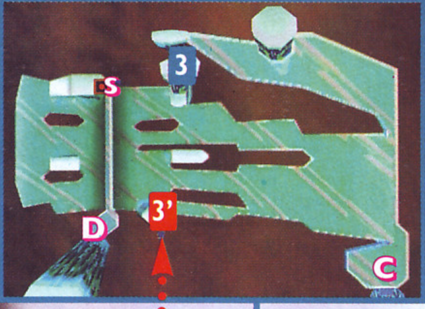
Stage 3

Quien diseñó esta escena, no conforme con hacerla estrecha y resbaladiza, decidió... ¡voltear la perspectiva! Pero como nada en la vida es fácil, haz tu mejor esfuerzo, pues ya es el penúltimo Stage antes de llegar al último mundo. Bien, desde donde inicias la escena, entra en el camino **A**. Del otro lado (aquí te cambian la perspectiva y la dirección del Control Stick se invierte) dirígete al punto **I** para obtener la primera tarjeta dorada.









Desgraciadamente tendrás que dar un par de vueltas para hacer todo lo que tienes que hacer. Después de haber tomado la primera tarjeta, entra por **C**. En esta sección regresas a la perspectiva normal. Camina con cuidado para deslizarte por la pendiente, siempre derecho y luego a la izquierda hasta llegar a la punta de la plataforma, (cerca del punto **3**); desde ahí patea una bomba y deténla con el botón **R** para que caiga lo más cerca de la roca. Cuando la bomba haga explosión liberará la tercera tarjeta, lo único que debes hacer es dejarte caer para obtenerla.





Entra por **D** para regresar por el elevador. Ya que estés arriba, dirígete al punto **2** para obtener la segunda tarjeta. En el punto **d** de esa misma sección se encuentra un detonador, el cual te será muy útil para obtener la cuarta tarjeta (sí, la que te dan por eliminar a 30 enemigos).





Sigue tu camino por **B**. Como podrás ver, regresaste al lugar donde empiezas, pero no te preocupes, pues vas bien. Vuelve a entrar por **A** y de nuevo por **C**. Ahora tu objetivo es llegar a **-S-**. Para lograrlo, ve hasta el extremo derecho de la pendiente, baja corriendo sin detenerte y esquivando los agujeros (si te detienes un poco, tal vez no llegues al otro extremo). Ya que estás en el otro lado de la pendiente, Bomberman, gracias a la ley de la gravedad, comenzará a resbalar hacia abajo; mientras lo hace, ve haciéndote a la derecha para llegar a la plataforma que se encuentra a la mitad, pues ahí está el switch que tienes que activar.





Regresa (otra vez) por **D** y luego por **B**. Ya que estés en el punto de inicio, dirígete a **a** para concluir este Stage tan mareador. La quinta tarjeta es por tiempo... no, no vamos a repetir que la cuarta es por eliminar 30 enemigos (ja, ja, nos salimos con la nuestra).







Stage 4

Mantis es el nombre de este molesto enemigo. De él también obtienes cuatro tarjetas, si no contamos la que te dan por tiempo. Sus puntos débiles son la máscara, ambas cuchillas de sus patas delanteras y su abdomen. Si consigues destruirle estos puntos, te darán una tarjeta dorada por cada uno de ellos (igual que con los demás jefes).



Para obtener las tarjetas de las cuchillas no hay mucho problema, sólo carga una súper bomba y lánzala a cualquiera de las dos patas delanteras cuando no las esté moviendo y hazlas explotar; repite esto cuatro veces (dos por cada pata), para obtener un par de tarjetas doradas.



Para destruir su máscara, puedes hacerlo cuando no te hace ningún ataque, lánzale con fuerza una bomba directamente al rostro y hazla explotar para obtener otra tarjeta dorada.





Para darle un bombazo en el abdomen, espera a que te ataque saltando y cuando caiga, inmediatamente pasa por debajo de Mantis, de tal forma que aparezcas detrás de ella y le aparezca un signo de interrogación. Si lo haces bien, se quedará inmóvil por un instante; aprovecha ese momento para lanzarle una bomba al centro del cuerpo (sólo ten cuidado de no quemarte tú también). Además puedes destruirle el abdomen cuando se pega a la pared, sólo que se tarda un poco en hacer este ataque y pierdes tiempo. Algo que no hemos podido determinar con exactitud, es por qué a veces no te da tarjeta al destruirle el abdomen, pero cuando te la da







...después de destruirlo, Mantis se enfadará, romperá el piso y ambos caerán en una telaraña. Esta superficie ya no es resbalosa como la anterior, pero no creas que así será más fácil, pues te puedes caer en cada agujero de la telaraña. Para eliminar a Mantis y al mismo tiempo obtener la cuarta tarjeta dorada, lánzale una bomba al abdomen. La última tarjeta te la dan por tiempo.



black fortress

Stage 1

Si lograste juntar las 80 tarjetas doradas, ya puedes seleccionar el último (¿...?) mundo. Como este Stage es la entrada a la fortaleza de Altair, está más protegido que los pinos en temporada navideña; de hecho no podrás quedarte inmóvil, pues hay varios cañones que tratarán de localizarte con una mira y si lo hacen, tendrás muchos problemas.

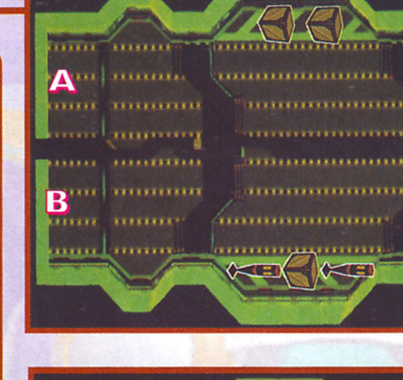




Aunque esta escena es difícil en lo que se refiere a enemigos, no es tan enredada y las tarjetas no son nada difícil de encontrar (el problema es salir vivo). También tendrás que poner en práctica los conocimientos que has obtenido en la vida real, ya que tendrás que esquivar un sinnúmero de automóviles si no quieres ser arrollado.

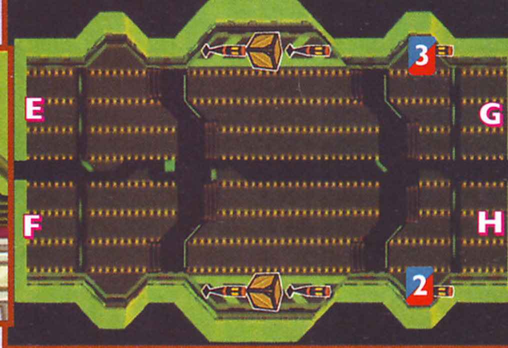


Desde donde inicias, te recomendamos entrar por la puerta **B** para pasar a la segunda sección de la escena. Ahora, teniendo cuidado con los coches, llega por la orilla al punto **1** para obtener la primera tarjeta dorada.

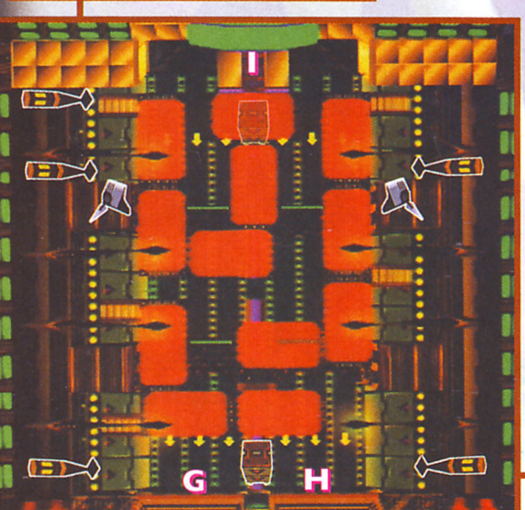


Entra por **D** para pasar a la tercera sección. Aquí no encuentras nada, salvo enemigos e ítems. Entra por **F** y entrarás a la cuarta sección. Esta es muy similar a la segunda, así que no te será difícil llegar al punto **2** para obtener la segunda tarjeta.





Después de tomar la segunda tarjeta, entra por **H** para pasar a la quinta sección. En lugar de continuar, regresa a la cuarta sección por **G** para llegar al punto **3** y tomar la tercera tarjeta dorada.



Dirígete a la quinta sección y entra en la puerta **1**, así llegarás en la sexta y última sección. En esta sección hallarás un puente muy estrecho con 2 caminos a los lados; esos caminos te llevan a una área donde hay muchos premios incluyendo el Power y el detonador. Después de tomarlos, camina por el puente principal. Antes de llegar a la salida, una máquina de combate tratará de detenerte, te recomendamos que un poco antes de que aparezca esta máquina, cargues una súper bomba y en cuanto empiece a aparecer, lánzala al centro para hacerle mucho daño.





Con dos súper bombas que lances al centro será suficiente, pero si no consigues hacerlas, la mejor técnica es patear bombas y no dejar de moverte. Eliminando la máquina ya puedes terminar el nivel. Ahora sí, ya sabes cómo conseguir las otras 2 tarjetas.



A veces Cerberus lanza una especie de esfera luminosa que hace que te muevas más lento. Destrúyela con una bomba para conseguir otra tarjeta dorada.



Al destruir los cañones de enmedio, obtienes la penúltima tarjeta dorada y la última, la obtienes por el tiempo que tardes en destruir a Cerberus.





Cerberus sí que es un subjefe difícil, pues te atacará con todo tipo de armas y causará que no te puedas quedar quieto ni un instante. De Cerberus obtienes cuatro tarjetas. Si destruyes sus dos cañones laterales, obtendrás una tarjeta por cada uno. Por cierto, de todos sus ataques, el que más lata da, es el de los proyectiles teledirigidos. Para poder evitar el ataque, procura lanzar una bomba y hacerla explotar en el aire en el momento en que están saliendo los proyectiles, para que destruyas el mayor número posible; si esta forma te parece un poco arriesgada, te recomendamos hacer que te sigan los proyectiles y conforme vas corriendo, ve dejando bombas para que los proyectiles choquen con ellas y se destruyan.

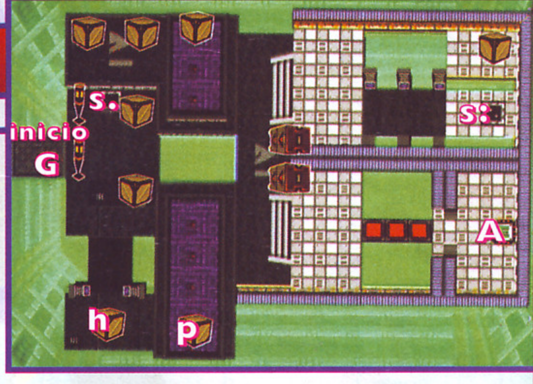




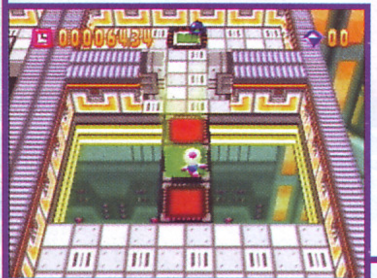


Stage 3

Este es, sin duda, el Stage que más caminos tiene y no todos son útiles y además tendrás que activar bastantes switches. Hablando de switches, generalmente cuando los activas para abrir un camino, activas también trampas, así que ten cuidado. No creas que nos equivocamos, pero empiezas en el punto marcado con **G**. En los puntos **h**, **p** y **d** se encuentra un corazón, Power y el detonador, respectivamente.

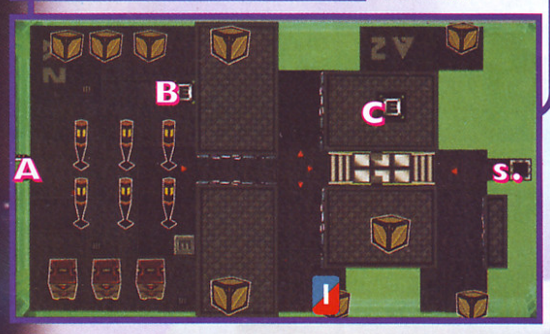


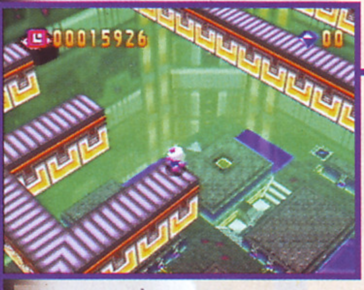
Si activas el switch **1** que está en **-S.-** (sabes que es el **1** por que está marcado con punto solamente), activarás el piso, pero también se activará un láser que te impedirá ir a **h**, así que primero toma el corazón y después pisa el switch. Ve al punto **-S:-** para activar el switch y así puedas llegar al punto **A** (y a **d** también). Por cierto, para cruzar ese puente sospechoso, ve pisando sólo cuando los cuadros cambien a verde, pues si los pisas cuando están en rojo, activarás una alarma que te impedirá continuar, a menos que actives de nuevo los switches.





Después de subir por el elevador **A**, ve al punto **1** para obtener la primera tarjeta dorada.

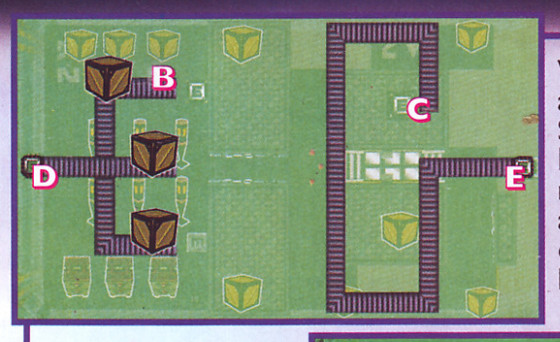




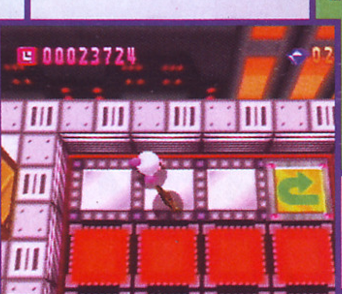
A propósito, si fuiste lo suficientemente curioso y pisaste el switch del punto marcado con **G**, seguramente te molestaste al ver que este switch te regresa al principio del Stage, pero no te preocupes, pues eso es lo que tenías que hacer (no molestarse, sino pisar el switch). De nuevo en el principio, toma el elevador **A**, activa el switch **1** y en lugar de subir por **B**, sube por **C**... ¿que cómo llegas?, tienes razón... Sube por **B** y en lugar de subir por **B**, déjate caer de la plataforma de tal manera que caigas en los niveles superiores al piso de abajo. Ahora usa la técnica de saltar con bombas hasta llegar a **C**.



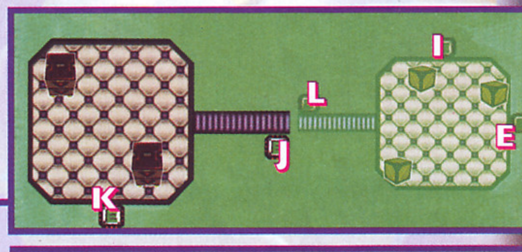


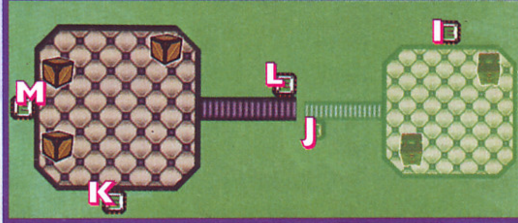


Ve al punto **-S.-** para activar el switch. Sube por el elevador **B** para llegar a otro nivel. Cuando estés ahí, sube por el elevador **D**. Ya que hayas llegado hasta arriba, activa el switch **2** para poder activar el switch **4**. Ahora regresa a activar el switch **3** para que puedas llegar al punto **2** y obtener la segunda tarjeta dorada.







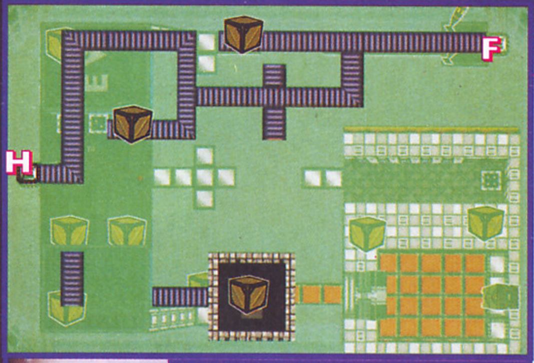


Después de **C**, dirígete a **E**; de **E** sube por **I**; de **I** baja por **J**; de **J** vuelve a subir por **K**; después de **K** sube por **M** (¡ups!). Ya que estés en la parte de arriba de **M**, dirígete a activar el switch **2** y regresa al punto **3** para obtener la tercera tarjeta dorada.





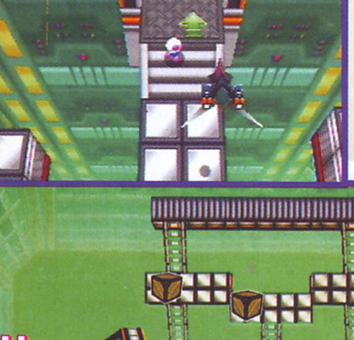
Stage 4

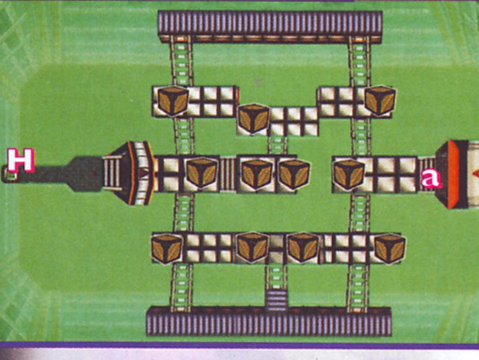


Cuando te recuperes de la mareada, vuelve al punto **B**, luego a **D** y etc., hasta llegar a la plataforma que te lleva **H**. Ahí destruye la puerta para llegar a **a** y concluir el nivel.



La cuarta y quinta tarjeta te las dan por enemigos y por tiempo.

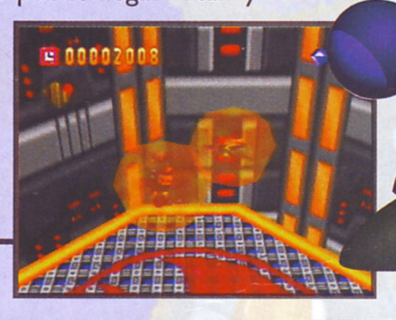




La hora de la verdad ha llegado y por fin te enfrentarás cara a cara con Altair. El peleará contra ti con la ayuda de su robot Vega. Sólo pondrá bombas, se moverá muy rápido y Vega disparará rayos láser, así que ten mucho cuidado cuando veas que éste último se detiene en un lugar, pues es señal de que va a disparar (pero si te vuelves muy diestro, puedes conseguir que Vega y Altair se hieran entre sí).

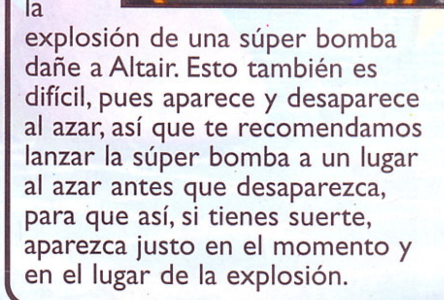


Si logras derrotarlo antes del tiempo predeterminado, obtendrás una tarjeta dorada... ¿y ya? No, eso no es todo, pues al derrotarlo, Altair y Vega se unirán y ahora sí empezará la verdadera batalla. Altair mejorará su velocidad, además desaparecerá y aparecerá en otra parte de la plataforma; también tendrá un nuevo ataque, el cual consiste en lanzar un poder que, aunque sólo te aturde, es peligroso pues te puede explotar una bomba o puede llegar Altair y lanzarte fuera del campo de batalla.





De esta nueva faceta de Altair obtienes tres tarjetas doradas. Una la consigues golpeándolo con una súper bomba en la cabeza. Esto será difícil, pues nunca está en un lugar fijo; la única forma de hacerlo es cuando te lanza su poder especial (el que te aturde).



Otra tarjeta la obtienes cuando la explosión de una súper bomba dañe a Altair. Esto también es difícil, pues aparece y desaparece al azar, así que te recomendamos lanzar la súper bomba a un lugar al azar antes que desaparezca, para que así, si tienes suerte, aparezca justo en el momento y en el lugar de la explosión.

Para obtener la penúltima tarjeta, tienes que acabarlo con explosiones (también puedes eliminarlo mareándolo y lanzándolo fuera de la plataforma, pero no te dan tarjeta). Te recomendamos llegar con el máximo de Bombs (8) para que tengas más oportunidad de acabar con él, poniendo muchas bombas al mismo tiempo.





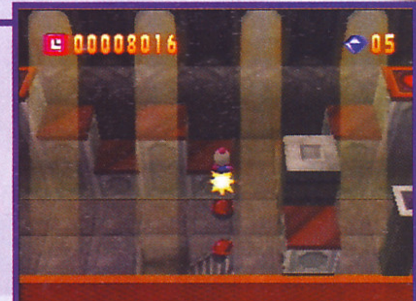


Pues hasta aquí te podemos ayudar, pero el juego no termina todavía, pues si juntas las 100 tarjetas doradas, tendrás acceso a un mundo secreto de nombre Rainbow Palace. En este mundo también hay 5 tarjetas escondidas por cada subnivel, o sea que te faltan 20 tarjetas para tenerlas todas.

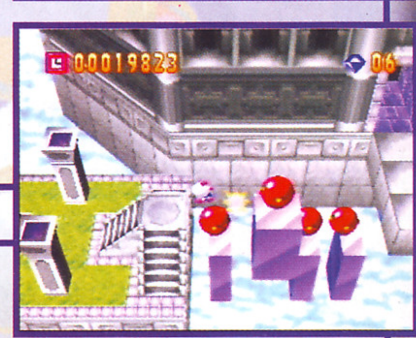






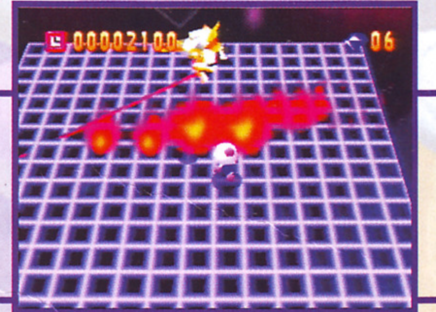


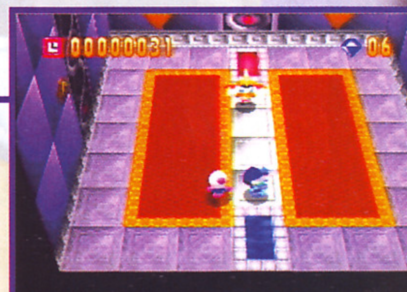
Los Stages 1 y 3 son muy difíciles de terminar y más difícil es encontrar las tarjetas doradas, así que tendrás que aplicar todo lo que aprendiste en las escenas anteriores.





En el Stage 2 te enfrentarás a un subjefe que te atacará de múltiples formas. Procura fijarte en sus naipes para saber cómo te va a atacar y no le des la espalda cuando te dé premios.





En el Stage 4 pelearás con tu verdadero enemigo, además tendrás que hacer pareja con un viejo rival, así que esfuérzate mucho, pues ya es lo último.

Estos son algunos secretos del juego: Si acabas los primeros cuatro mundos, se abrirá la opción de Sound Test. Si terminas los seis mundos, se abrirá la opción de View, donde podrás ver los créditos. Si juntas las 120 tarjetas doradas, se abrirá la opción de Full Power, ésta te permite jugar en Adventure con detonador, Power y el máximo de Fire y Bomb. Por cierto, trata de juntar las 120 tarjetas en menos de tres horas y te llevarás una sorpresa.





Esta historia te dejará con la lengua afuera



El acompañante más famoso del mundo, por fin tiene su mundo propio. Yoshi's Story, el juego más nuevo de Nintendo 64, llega para romperte la cabeza de pura entretención. Vive una experiencia única, escapa de hechizos y enciérralos en tu libro de aventuras. Prepara tu lengua y lánzala lejos recorriendo distintos mundos, de gráfica increíble y sonido espectacular. No pierdas ninguna vida y lucha por tu libertad, en el agua, pantanos, globos flotantes y cavernas. Toda la aventura del mundo de Yoshi's Story, te dejará la lengua afuera. Yoshi's Story es compatible con Rumble Pack®, así es más fácil y entretenido jugar.



Exclusivo para NINTENDO.64



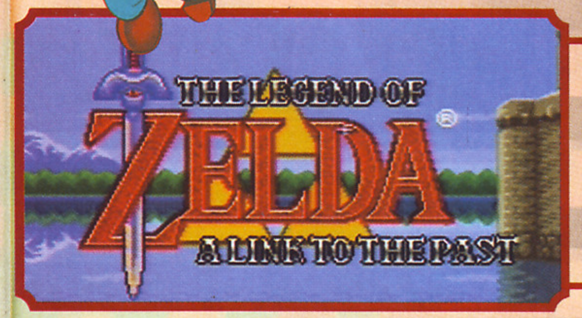
Juega el Mejor



RUMBLE PACK® SE VENDE POR SEPARADO



enterprise
1080° Ten Eighty
Snowboarding, de Nintendo.
© 1998 Nintendo of America Inc. ™,® and the "N" Logo are trademarks of Nintendo of America Inc. www.nintendo.com
¡Date una vuelta en el AIRE!
1080° Ten Eighty Snowboarding
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
NINTENDO 64
Juega el Mejor
Sí tú te crees el más radical de los snowboardistas
y con tu tabla quieres aplanar las pendientes más heavies...
1080° Ten Eighty Snowboarding.
Elige la ruta más peligrosa, la tabla más rápida y tu
mejor cara para enfrentar las más duras pruebas a tu destreza,
entre paisajes que te dejarán helado.
Date una vuelta por cualquiera de las
grandes tiendas y ponte a rezar...porque la pista se pone pesada.
RUMBLE PACK®
SE VENDE POR SEPARADO
Te deja dado vuelta.
BRIONES
Respaldo y Garantía



Nos han llegado algunas dudas acerca de Zelda: A Link to the Past, por lo cual te preparamos algunos tips que ligamos de una vez, para dar los tipos estrategia y así contestar varias de las preguntas que nos mandan y de paso ayudar a los que apenas se compraron el juego, ya ves que hace poco fue relanzado como Players Choice.

¿Los Pendientes?

Lo primero que debes hacer antes de ir por los pendientes, es ir a The Lost Woods y con tu espada descubrir entre estos arbustos un hoyo por donde te dejas caer para tomar una pieza de corazón.







Después ve a Kakariko Village y déjate caer en el hoyo como se ve en la foto, para llegar a esta cueva donde abres un cofre que contiene bombas, utiliza una para romper el muro de arriba y así entrar al cuarto donde hay otra pieza de corazón.



Ahora busca en esta misma zona el hongo que vas a utilizar más tarde.





Después en una de las casas (entrando por arriba), encontrarás en un cofre un Magic Bottle, que usarás posteriormente.



Ahora ve con este hombre y cómprale otra Magic Bottle más.

Y ya que estás por aquí, entra a este refugio y utiliza una bomba en el muro de arriba, ya que adentro encontrarás una pieza más de corazón.





A las afueras del pueblo entra a esta casa, coloca una bomba en el muro para pasar del otro lado y después salir rápido; aquí necesitas llegar hasta donde está la pieza de corazón en menos de 15 segundos, con la cual ya completas un contenedor extra.





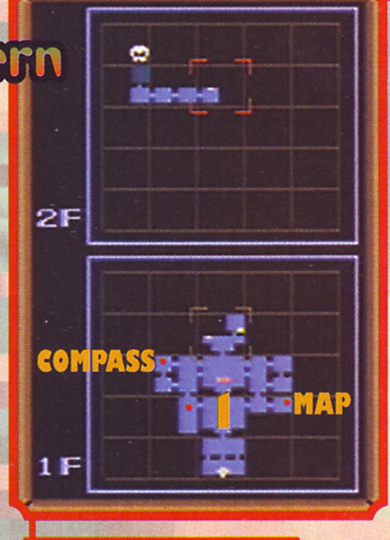


Recuerdas que tienes un Hongo, pues ahora necesitas dárselo a la bruja que está afuera de la Magic Shop, para poco después regresar y dentro de la casa te darán Magic Power.



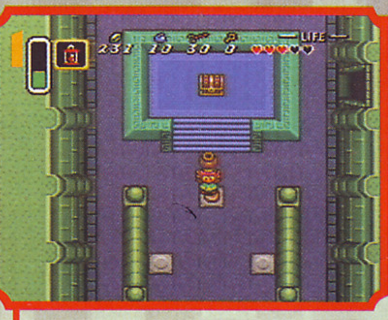
The Earstern Palace

Ahora sí, vamos por el primer pendiente.





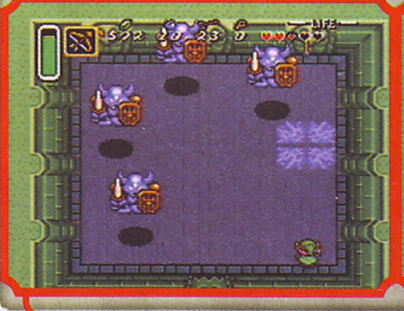
Lo primero es ir por el Map y el Compass, después déjate caer en este hoyo para llegar a un cuarto donde puedes atrapar dos hadas e introducirlas en los Magic Bottle para que sean tu reserva de energía.



Después ve por The Big Key, en este cuarto es donde tienes que eliminar a todos los enemigos para activar el switch que aparece el cofre donde está la llave. Con esta llave ya puedes tomar el Arco que está en el cofre gigante que se encuentra en el mismo cuarto donde te dejaste caer por las hadas.









Y ya con este equipo, ve por el jefe Armos Knights, ataca con flechas hasta eliminar a cada uno de los enemigos y como premio obtendrás un contenedor extra de corazón y el primero de los pendientes.

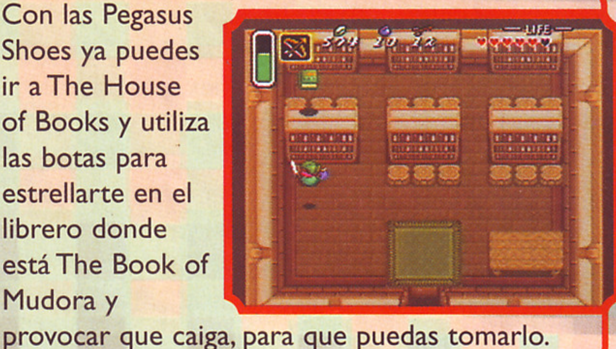


Ya que tienes el Pendant of Courage regresa con Sahasrahla para que te dé las Pegasus Shoes y puedas correr.

Ahora que andas por el centro del mapa, pasa a The Great Swamp y entra a este lugar, donde tienes que activar el Switch de la derecha para liberar el agua y así al salir, puedas tomar la pieza de corazón que estaba en el agua.



You found a piece of Heart!



Con las Pegasus Shoes ya puedes ir a The House of Books y utiliza las botas para estrellarte en el librero donde está The Book of Mudora y provocar que caiga, para que puedas tomarlo.

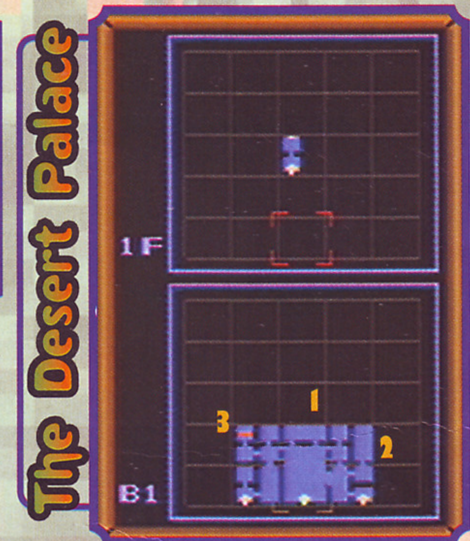
Ya que entres en The Desert of Mistery, ve hacia esta cueva y dentro pon una bomba como se ve en la foto, para abrir el camino hacia un cuarto donde hay un cofre con una pieza de corazón más.





Lo primero que debes hacer para entrar al palacio es utilizar The Book of Mudora para leer la inscripción en este lugar y así abrirte paso al palacio.

The Desert Palace





Ya dentro, ve por el mapa que aparece al activar el Switch del suelo, después ve por la llave en el cuarto del lado, enseguida puedes ir por el Compass y de ahí mismo por la Big Key, ahora sí, ve del otro lado del palacio para abrir el cofre que contiene el Power Glove.



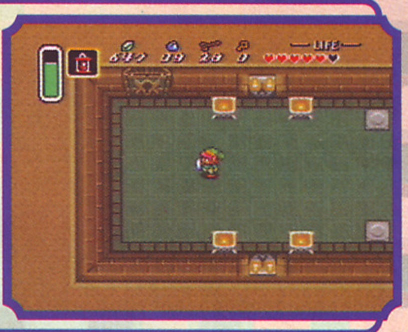






Hagamos un paréntesis para salir del palacio por el lado izquierdo, avanzar hacia abajo y encontrar un pieza de corazón más.

Aquí necesitas usar la lámpara para enceder las cuatro antorchas, el muro se mueva y descubra la entrada hacia el jefe Lanmolas.



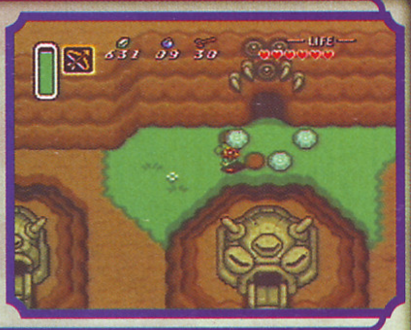
Después de pasar el The Desert Palace, avanza por toda la orilla de abajo del mapa hasta llegar a Lake Hylia y llegar a esta cueva donde puedes poner una bomba a un lado y abrir el camino hacia el cuarto donde está el Ice Rod, enseguida entra en la cueva de la derecha y coloca una bomba donde termina el camino, así abres paso a un cuarto donde hay dos hadas y además con los Pegasus Shoes, estréllate en la estatua para que aparezca una abeja, que puedes atrapar con la red y guardarla en un Magic Bottle para después usarla para negociar y poder eliminar algunos enemigos.







Regresemos al palacio pero ahora entra por la cueva que está rodeada de rocas que ya puedes levantar gracias al Power Glove.





Con este jefe sólo tienes que mantenerte en constante movimiento y acumular poder para girar con tu espada en cuanto salga de la arena, aquí debes tener cuidado de colocarte totalmente horizontal o vertical al lugar. Después de eliminarlo obtienes un contenedor de energía extra y además el 2do. pendiente.





Bueno, pues es hora de ir hacia donde está la Magic Shop y ahora que ya puedes cargar cosas pesadas, puedes abrirte paso hacia las cascadas, justo en la esquina noreste encontrarás a Zora, quien te cambia las útiles Flippers por la miserable cantidad de 500 Rupees.

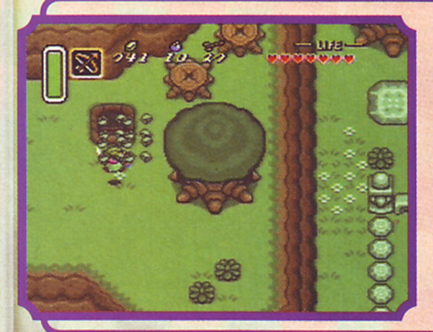
Donde está Zora, baja hasta caer por la cascada y antes de bajar por la otra, da vuelta a la izquierda para hallar una pieza de corazón extra y así completar un contenedor de energía.





Y justo al salir de la zona de las cascadas, entra en ésta que oculta una cueva donde hay un estanque muy especial, ya que si arrojas tu boomerang y escudo, te los mejorará una hada.







Aquí podemos hacer un pequeño paréntesis para recordarte que justo a un lado del santuario, se encuentra este lugar, donde utilizando las botas puedes romper la roca y así descubrir la entrada a un lugar secreto, donde hay una pieza de corazón más.



Si pasas por el santuario, puedes quitar las rocas enfrente de esta tumba y empujarla para caer otra vez en los pasillos por donde al principio del juego escapaste hacia el santuario, sólo que ahora ya tienes bombas, utilízalas para entrar a este cuarto donde encontrarás varios premios como 300 rupees.





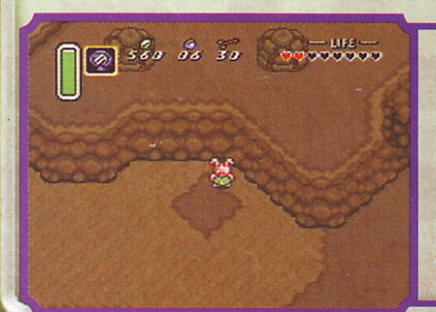
En el camino hacia Death Mountain encontrarás a este viejo, quien a la salida te da el Magic Mirror.

Ahora déjate caer por donde indica la foto, para llegar junto a esta cueva





donde se encuentra una pieza de corazón más.





Ahora ve al warp que te transporta al Dark World y colócate donde se ve en la primera foto, después utiliza el espejo para regresar al Light World y así estarás junto a otra pieza más de corazón, además de que ya puedes pasar hacia Mountain Tower.

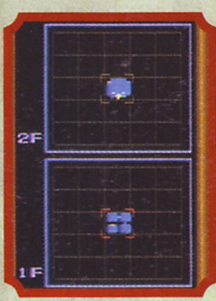
Mountain Tower

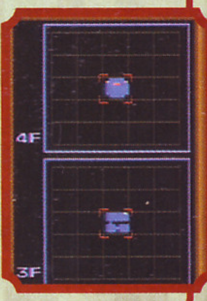






Aquí te será muy útil auxiliarte del boomerang para activar los switches. Entrando al frente, está el mapa, después abajo a la izquierda baja al primer piso por una llave normal, con esta llave sube de nuevo al segundo piso y utilízala en la puerta que está en el segundo piso arriba a la izquierda, para bajar al primer piso donde está The Big Key, pero para que aparezca el cofre, necesitas encender las cuatro antorchas, el Compass se encuentra en el centro del cuarto piso.

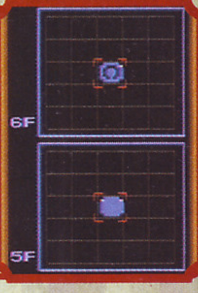








Si quieres recargar tu energía, déjate caer por este hoyo para aparecer en un misterioso cuarto donde hay dos hadas.





Ahora de regreso en el quinto piso, toca una de las estrellas para cambiar los hoyos de lugar y déjate caer por donde se ve en la foto, para llegar enfrente al cofre que contiene la Moon Pearl con la que puedes mantener tu forma humana en el Dark World.



Ya en el sexto piso te enfrentas con Moldorm, al él lo atacas en la cola pero cuidándote de que no te empuje hacia la orilla donde caes al quinto piso y tienes que comenzar de nuevo, al vencerlo obtienes un contenedor de energía extra y el tercer pendiente.





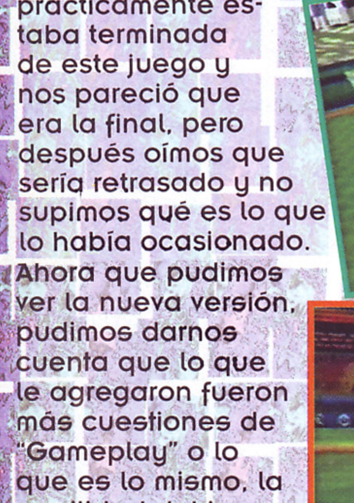
Como te puedes dar cuenta, retomamos esta sección para contestar tus dudas y este artículo más bien parece un Nintensivo (¡qué tiempos aquellos!) pero parcial, porque tratamos de reunir varias preguntas de nuestros lectores para después contestarlas.

Esperamos que estas páginas hallan sido de mucha ayuda para aquellos, como mencionamos al comienzo, aún están mariados o recién se están mariando.

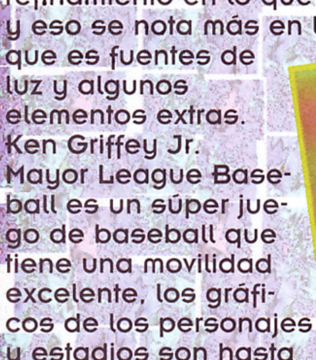


Después de algún (más bien bastante) tiempo de retraso, por fin podremos disfrutar el próximo mes del juego de Ken Griffey Jr. para el N64.

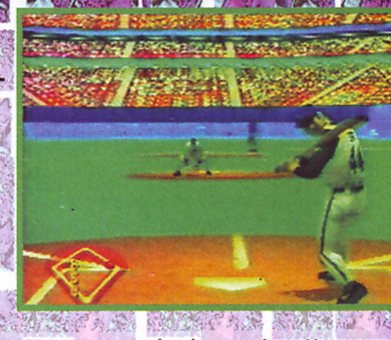
Hace ya algunos meses fuimos a Seattle a jugar una versión que prácticamente estaba terminada de este juego y nos pareció que era la final, pero después oímos que sería retrasado y no supimos qué es lo que lo había ocasionado.



Ahora que pudimos ver la nueva versión, pudimos darnos cuenta que lo que le agregaron fueron más cuestiones de "Gameplay" o lo que es lo mismo, la movilidad del juego. Bueno, pero eso no fue todo, también hubo algún refinamiento en lo que a gráficos se refiere y eso se nota más en lo que es fuentes de luz y algunos elementos extras.



Ken Griffey Jr. Mayor League Baseball es un súper juego de baseball que tiene una movilidad excelente, los gráficos de los personajes y estadios son hasta cierto punto un poco simples, pero cumplen con su cometido y no están por abajo de los estándares del N64, así que esto no es algo por lo que tengas que preocuparte. Los movimientos de los jugadores están muy bien capturados y de hecho, tal como se comentó hace tiempo, hasta Ken Griffey participó en el Motion Capture.

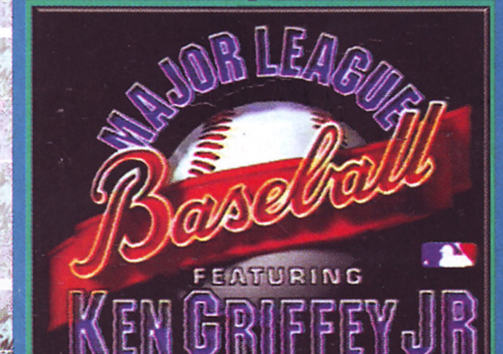


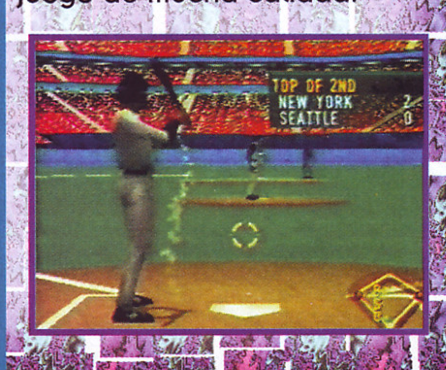
Sobre este punto podemos mencionar que algo muy bueno es que cada jugador tiene un "estilo definido" para batear, pitchear o moverse según sea la posición en la que está jugando. Otra de las características gráficas del juego que llamó nuestra atención, es que hay un excelente manejo de las **"vistas o cámaras"**, algunas veces esto te lleva a pensar que lo que estás haciendo es mirar un partido de Baseball en la tele en lugar de estar jugando.

Como este título tiene la licencia de la MLB y la MLBPA, aquí veremos a todos los equipos reales de la Major League Baseball, así como a sus jugadores y sus estadísticas. Algo muy importante, es que también están todos los estadios representados con sus medidas y características reales.

Este título es bastante sencillo para aprender a jugarlo y es hasta menos complejo que muchos otros de este deporte que aparecieron para el SNES. Todo esto es muy importante, pues entre más sencillo sea el modo de juego, más se disfruta del título en sí. En fin, para el N64 es muy común encontrar juegos de ciertas categorías deportivas, pero una que se había descuidado totalmente era la del Baseball y una buena noticia es que ese enorme hueco pronto se cubrirá con un juego de mucha calidad.



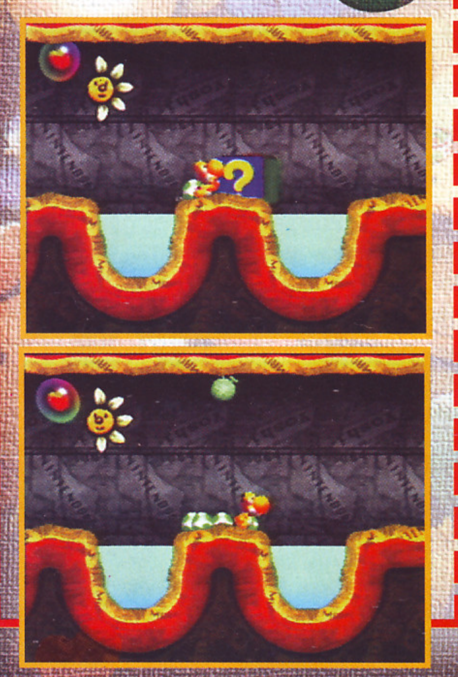




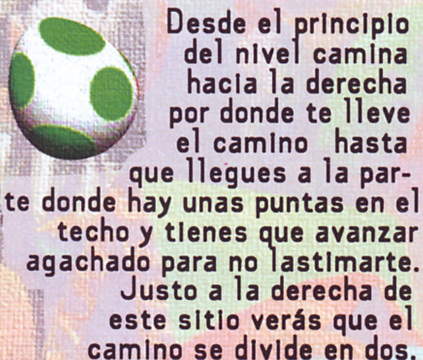
NIVEL 3



Después de tomar el corazón anterior, vé hacia el hoyo de la derecha. Mientras vas cayendo podrás ver que en la pared izquierda se abre un segundo camino. Por ahora olvídate de él y mejor revisa el que continúa hacia abajo. Cuando llegues al final de la caída, encontrarás a la derecha a uno de esos sujetos que parecen gelatina. Elimínalo y empuja la caja azul de la derecha hacia la zona del mismo color por donde se arrastraba este tipo. Espera un rato y aparecerá una fruta. Por cierto, el tubo de la derecha te lleva de nuevo al principio.

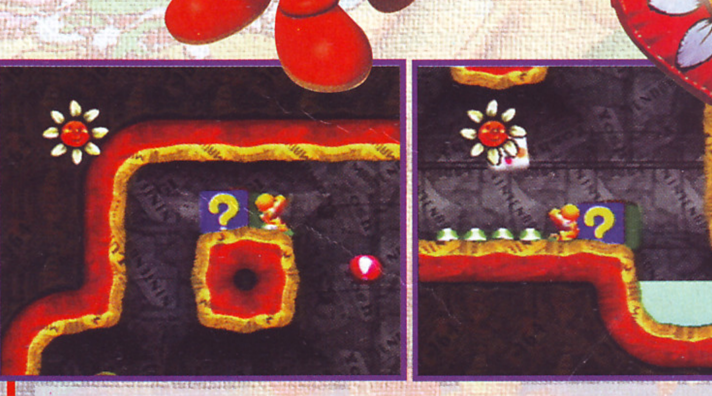








Desde el principio del nivel camina hacia la derecha por donde te lleve el camino hasta que llegues a la parte donde hay unas puntas en el techo y tienes que avanzar agachado para no lastimarte. Justo a la derecha de este sitio verás que el camino se divide en dos. En el camino que va hacia abajo encontrarás una caja con un signo de interrogación. No la aplastes, ya que aunque trae premio adentro, la necesitarás para alcanzar un sitio elevado. Empújala hacia la derecha hasta que toque la pared y utilízala como escalón para alcanzar el primer corazón y una fruta escondida.



A la derecha de la segunda meta, encontrarás dos huecos en el techo. En el de la derecha hay un signo de exclamación que te sirve para alcanzar otra caja azul. Al igual que la anterior, empújala hacia la zona azul de la derecha para que obtengas otra fruta.







Ahora camina sobre esta zona azul y sube para que encuentres una vasija que te lleva hacia el jefe de esta escena.

Para eliminarlo sólo tienes que dispararle 3 veces, de manera que el huevo explote enfente de sus ojos para que lo deslumbres.

Al vencerlo obtendrás el 2o. corazón.



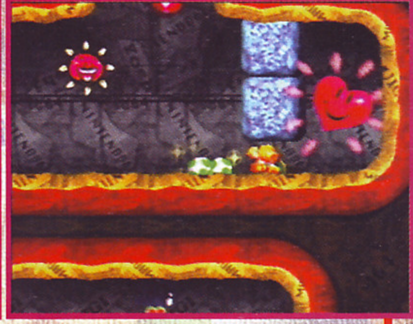
Ahora regresa al tubo que te lleva al principio del nivel [o utiliza la 2a. meta para llegar a la primera] y dirígete al lugar donde tomaste el 1er. corazón para que sigas el camino que dejamos pendiente [¿Ya no sabes cuál? Fue el que te dijimos que olvidaras, ¿recuerdas?]. En este segundo camino encontrarás una fruta y otro tubo que te lleva a una segunda sección del nivel. Ya en esta parte, avanza hacia la izquierda y llegarás a otra división del camino.





Toma el camino que va hacia abajo y luego ve hacia la izquierda para que encuentres a Poochy.
El te indicará el sitio donde tienes que golpear el piso, para que salgan unas plataformas azules. Utilízalas como escalones para alcanzar la entrada al sitio donde se encuentra el último corazón.







Para eliminar a los fantasmas necesitas comer la fruta que está entre ellos.
Y para controlarlos, necesitas mover el Stick en dirección contraria a la que quieres que vayan.

Si vas a la izquierda de donde estaba Poochy, verás que hay otra caja azul. Ignórala y sube por el camino que está sobre ella. Aquí encontrarás la 3a. meta y si sigues subiendo, verás otra caja azul.







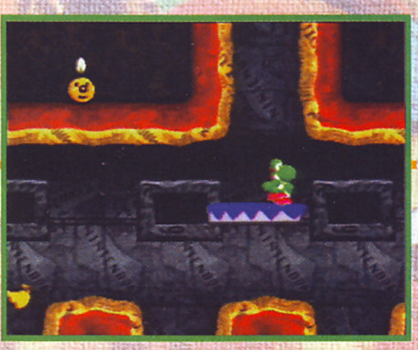
Ahora avanza hacia la parte más alta de esta sección del nivel y hacia la izquierda. Después de eliminar a dos grupos de fantasmas, tendrás que bajar [por aquí también verás unas piedras azules que tapan un cuarto con 3 frutas]. Al tocar piso, sigue hacia la izquierda y encontrarás otra caja azul cerca de unas monedas; empuja fuertemente la caja hacia el hoyo y déjate caer pegado a la pared izquierda para que durante tu descenso no pierdas de vista algo muy importante, la caja. Cuando ambos hayan llegado al fondo, a salvo, empuja la caja hacia la derecha para hacerla que choque con la otra caja azul que dejamos pendiente. Así aparecerán 2 frutas más.





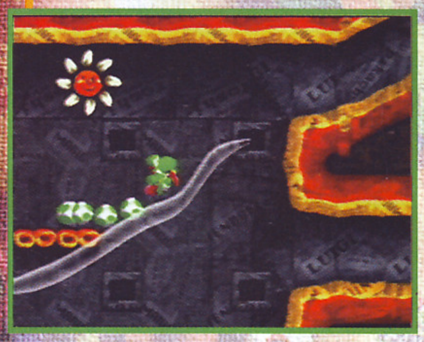


NIVEL 4





Al principio del nivel, avanza hacia la derecha y cuando veas la primera plataforma azul, sube en ella y usa los dispositivos voladores que están a la derecha para llegar a la parte de arriba, cuidándote del techo con puntas (en donde están los dispositivos hay 2 cajas azules, chócalas y te darán 2 frutas). Ahora utiliza los escalones de madera para alcanzar el borde de la derecha donde se encuentra el primer corazón. Ahora toma el camino de arriba para llegar a una segunda parte de este nivel.

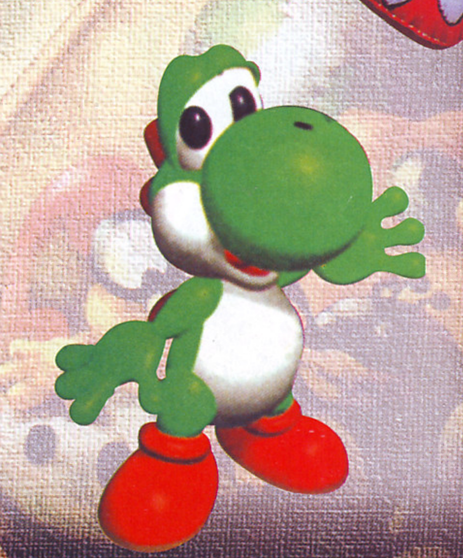




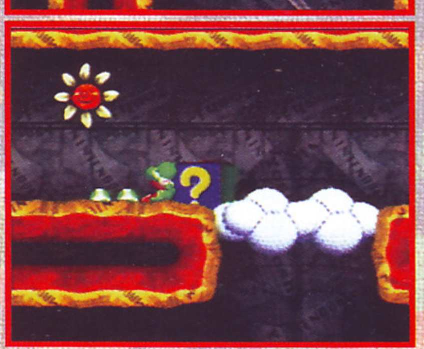




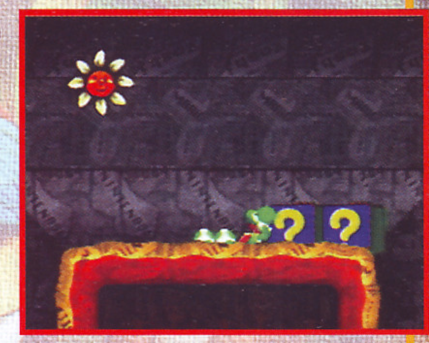
Para que te dé una fruta, tienes que empujarla hacia la derecha y hacia abajo para que la deposites en la masa gelatinosa de más abajo.

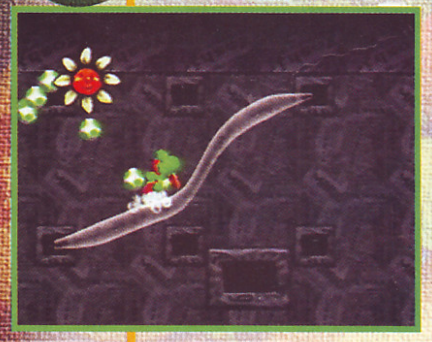






En esta 2a. parte, sube utilizando las "gelatinas" que salen de la pared y las plataformas azules para que más arriba entres en un tubo que te lleva a la tercera parte del nivel y a la tercera media meta [no te preocupes, no hemos pasado por la segunda]. Ahora camina hacia la derecha, sin hacerle nada a una caja azul que está por aquí, hasta que llegues al bloque verde [aquí debes cuidar que el agua que sale de la pared no te empuje hacia abajo]. Utiliza los escalones de madera para subir y llegar a una parte donde verás 4 piedras azules. Destrúyelas, mientras avanzas hacia la izquierda y en la última saldrá un switch rojo que activa unas nubes. Inmediatamente después de activarlo, empuja la caja azul hacia la derecha usando las nubes como puente. Ya que hayas tirado la caja, continúa empujando la otra que dejaste para que choque con la que dejaste caer. Así obtienes 2 frutas más.



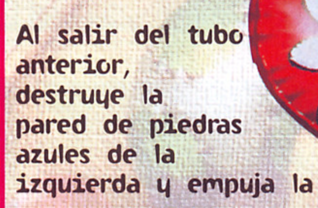


A la derecha de donde está el bloque verde, hay una zona donde sale "gelatina" de la pared del fondo. Utilízala para llegar a un hueco de la derecha, donde encontrarás el huevo negro que te da a un Yoshi de ese color o que te sirve para rescatar a uno de tus compañeros. Regresa a la izquierda y métete en el tubo verde.









Al salir del tubo anterior, destruye la pared de piedras azules de la izquierda y empuja la caja azul hacia la derecha para que caiga en la "gelatina" de abajo y obtengas una fruta. Repite la operación con la caja azul de abajo.







Desde aquí dirígete hacia la izquierda y cuando llegues a la zona donde cae agua, podrás ver varios signos de interrogación atrapados en unas burbujas.



Cuando llegues a la parte donde hay dos juntos, pégales con un huevo para que aparezcan unos signos de exclamación. Cuando esté disparándoles, ten cuidado que la corriente no te empuje, ya que si pierdes de vista los signos desaparecerán. Usa los signos para alcanzar el borde de la izquierda donde hay otro signo de interrogación que te dará el corazón número dos.



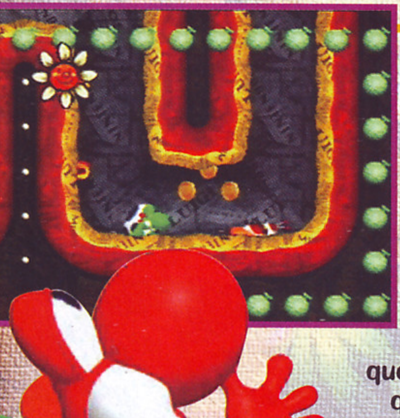


Entra en el tubo verde de la izquierda de las cascadas y encontrarás la segunda meta. A la derecha hay una caja azul que tienes que empujar hacia el hoyo para que aplaste otra caja más abajo y obtengas dos frutas más. Ahora sigue la flecha.



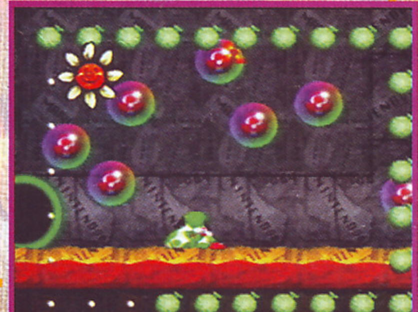


Si sigues el camino del agua, hacia abajo llegarás a la cuarta meta y a otra sección donde hay más de esa gelatina que sirve para hacer puentes [y para estorbar]. Usa esta cosa para alcanzar el corazón 3 que está en el techo junto con una fruta.





Junto a este lugar [a la derecha] se encuentra Poochy indicándote la localización de 2 monedas escondidas... además una flor que te convierte en huevo y que te permitirá llegar a un tubo verde que se encuentra en las alturas. Si has encontrado todos los melones, en este punto tendrás ahora 22. Dentro de este tubo encontrarás los 8 que te faltan.



MARIADOS

Hace ya un buen rato que no hablamos de este excelente juego del SNES, pero ya es hora de responder varias dudas que nos han enviado algunos lectores, así que saca tu cartucho del cajón para revisar los tips que te vamos a dar.

SUPER MARIO RPG

¿Cómo puedo abrir la puerta que golpea el cocinero en Marrimore, ya que he intentado mil cosas sin lograr abrirla?

Marino Antonio López Martínez

Lo que pasa es que si te fijas bien, el guardia después de intentar abrir la puerta, te pide ayuda para poder abrirla y delatarte con su amo (¡qué amable!), el chiste es que te dice que los dos corran al mismo tiempo para poder derribar la puerta.

Tienes que correr junto con él, pero mide bien el tiempo para no fallar y abrirás la puerta.





¿En dónde se localiza el "Grate Guy Casino" y dónde se encuentra la tarjeta para entrar a él?

Armando Sandín García, Daniel García Peláez

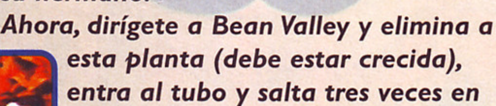
Primero que nada debes haber eliminado a Booster y a sus secuaces Grate Guy y Knife Guy, ahora, regresa a la Booster Tower para que te encuentres a Knife Guy y te invite a jugar con él un juego muy tedioso, en el que debes tener buena vista y adivinar dónde quedó la bolita amarilla, si le ganas te dará premios variados, tira los que no te sirvan, pues la mayoría son mugres.

Juega con él un rato y después de diez juegos, se pondrá más difícil y si le ganas, te dará un ítem llamado Bright Card, que es la membresía del casino de su hermano.

Ahora, dirígete a Bean Valley y elimina a esta planta (debe estar crecida), entra al tubo y salta tres veces en este lugar (escucharás un sonido cada vez que saltes), para que aparezca un bloque y puedas alcanzar la salida que te conduce al muy bien escondido Grate Guy Casino (que por estar tan oculto no tiene clientela; mal negocio ¿no?).









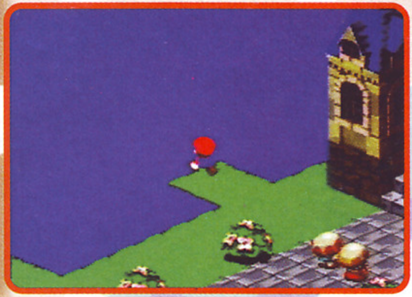




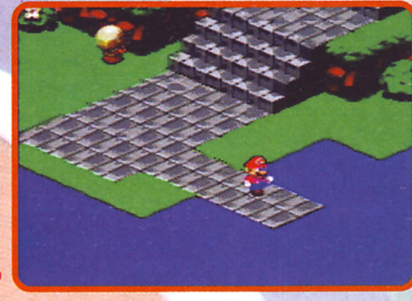
Después de rescatar a la princesa y derrotar al pastel en el pueblo de Marriomore, ¿Qué tengo que hacer para abrir el camino y continuar con el juego?

Luis Alonso López Estrada

Después de vencer a este pastel que a nadie le gustaría tener en su boda, debes regresar a ver al Canciller en Mushroom Kingdom para avisarle que Peach está sana y salva y seguramente tú trataste de salir por aquí, pero la princesa te dice que deben regresar con el Canciller y ya no puedes pasar, así que sal por donde llegaste a Marrimore para que llegues directamente al Mushroom Kingdom y después, siguiendo el curso de la historia, Peach se unirá al grupo, tienes que ir con Froguicius y podrás seguir de Marrimore a Star Hill.







¿Cómo hago para hacer los 30 saltos consecutivos, ya que me retó un lobo en Monstro Town a que los hiciera y con cuál enemigo los hago?

Christian Alain Vásquez Carrasco, Marco Antonio Dávila Real

Para vencer el reto del lobo, compra y equipa a Mario con los Jump Shoes (no son muy necesarios).
Ahora ve con algún enemigo que no se mueva mucho (como éste) y salta con el Súper Jump o el Ultra Jump (es preferible el súper pues no se mueve Mario), pero debes ser muy preciso para rebotar bien en el enemigo, aprieta el botón justo antes de tocarlo y sigue saltando. Es muy importante que tomes en cuenta que puedes apretar A, B, X, Y, para seguir saltando de manera eficiente, altérnalos para mejores resultados y si te marean las vueltas, quítale los Jump Shoes.
El premio que te da el pariente lejano de Sabrewulf es un anillo. ¿Que para qué sirve? Sigue estos consejos y lo sabrás.







¿En dónde encuentro "Yo'ster Isle", pues por más que la busco no la encuentro"?

R. Demetrio Sandoval Ruiz

Para llegar a Yo'ster Isle debes llegar a Pipe Vault y entrar en este tubo, ahora sólo pasa la etapa y saldrás directamente a la isla de Yoshi.







¿Me podrían ayudar con las puertas que están dentro de Bowser's Keep, ya que no puedo resolver los acertijos?

Francisco Javier Zamarripa Zamora

Existen tres clases de puertas: Hay dos donde sólo tienes que derrotar cierto número de enemigos para pasarlas, lo cual es muy sencillo.

Otras dos puertas contienen rutas llenas de acción, donde también tendrás que pelear si no tienes cuidado. Y las últimas dos son las más difíciles pero también son las más divertidas, pues debes resolver ciertas cuestiones y problemas. En estas puertas es donde te vamos a echar la mano. Aquí tienes todas las respuestas a las preguntas que te hace el Dr. Topper para que puedas avanzar sin problemas:

What words does Shy Away use when he sings?
La dee dah~
What does Belome really like to turn people into?
Scarecrows
Yaridovich is what?
a boss
Whats the chefs name at Marrymore?
Torte
Who is the famous sculptor in Nimbus Land?
Garro
The boy getting his picture taken at Marrymore cant wait til which season?
Skiing
In the Moleville blues, its said that the moles are covered in what?
Soil
What does the Red Essence do?
Gives you strength.
What is the fourth selection on the Menu screen?
Equip
Whats the name of the boss at the Sunken Ship?
Johnny

What did Carroboscis turn into?
a carrot
Who helped you up the cliff at Lands End?
Sky Troopas
How many underlings does Croco have?
3
Whats the full name of the boss at the Sunken Ship?
Jonathan Jones
Who is the ultimate enemy in this adventure?
Smithy
What color is the end of Dodos beak?
Red
What color are the curtains in Marios house?
Blue
Where was the third Star Piece found?
Moleville
Which monster does not appear in Booster Tower?
Terrapin
Where is the first Star Piece found?
Mushroom Kingdom

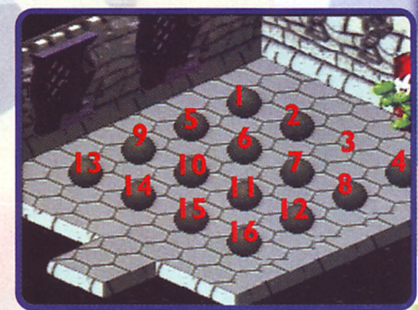
How long have the couple inside the chapel been waiting for their wedding?
30 minutes
Who is the leader of The Axem Rangers?
Red
The man getting his picture taken at Marrymore hates what?
Getting his picture taken
How much...does a female beetle cost?
1 coin
What do Culex, Jinx, and Goomba have in common?
They live in Monstro Town
Who is the famous composer at Tadpole Pond?
Toadofsky
What was Toadstool doing when she was kidnapped by Bowser?
She was looking at flowers
Johnny loves WHICH beverage?
Currant juice
What was Mallow asked to get for Frogfucius?
Cricket Pie

What technique does Bowser learn at Level 15?
Crusher
What does Birdo come out of?
An Eggshell
How many legs does Wiggler have?
6
Whats the first monster you see in the Pipe Vault?
Sparky
What is Rainis husbands name?
Raz
Mite is Dynas...What?
Little brother
What is Hinopio in charge of at the middle counter?
Inn
The boy at the inn in the Mushroom Kingdom was playing with...What?
Game Boy
Whats the name of Jaggers sensei? ***Jinx***
What is the password for the sunken ship?
Pearls
Booster is what generation?
7th

Para que no te rompas la cabeza tratando de resolver los puzzles de los switches y las bolas, aquí están los métodos a seguir:

Antes que nada, debes tomar en cuenta que vamos a numerar las posiciones en los 2 puzzles, las posiciones son las mismas para ambos.







Ahora sí, empezamos con los switches. Aprieta el botón de cada posición según esta secuencia: 7, 10, 6, 11, 1, 16, 4, 13, 3, 8, 9, 14 Si los marcas correctamente, resolverás este puzzle.



Para las bolas, ten en cuenta que el Dr. T. desaparece la bola de la posición 3, así que empieza a patearlas de una posición a otra como te indicamos (Recuerda revisar la tabla).
11 a 3, 9 a 11, 15 a 7, 13 a 15, 16 a 14, 3 a 11, 1 a 9, 12 a 10, 4 a 12, 9 a 11, 2 a 10, 14 a 6, 12 a 10, 6 a 14.
Ahora ya has concluído con la puerta más difícil.

Ahora vamos con el acertijo más complicado de resolver, el del Trialtlón.
Para empezar, toma como base esta tabla y elabora otra igual en papel con los espacios en blanco.

LUGAR	NATACION	CICLISMO	MARATHON
primero	tercero	tercero	primero
segundo	segundo	primero o cuarto	segundo
tercero	cuarto	cuarto o primero	tercero
cuarto	primero	segundo	cuarto

Lo que debes hacer es ir poniendo los nombres de cada monstruo en el lugar que le corresponde dentro de la tabla, siguiendo los razonamientos que a continuación te damos.

Antes que nada, compara los datos que te dicen las pistas de los personajes y anota el nombre de quién te dice esa pista en donde dice LUGAR, ahora sí, llena lo demás con sus respectivos nombres...

1. La pista del "cuarto lugar" dice: "Yo llegué en tercero en natación..." entonces anota su nombre en la tabla.

2. La pista del "segundo lugar" dice: "Yo caí en cuarto lugar durante la carrera de bicicletas..." entonces anota a ese monstruo en cuarto lugar en la sección de ciclismo.

3. La pista del "segundo lugar" dice también: "Yo finalmente terminé en el mismo lugar que en el evento de natación" quiere decir que este monstruo pudo haber llegado en primero, segundo o cuarto lugar tanto en natación como en el maratón. Pero tomando en cuenta que ese monstruo llegó en cuarto lugar en ciclismo queda eliminada esa posibilidad. La pista del "primer lugar" dice: "Yo vencí al "segundo lugar" en mi bicicleta y "segundo lugar" nunca me ganó." Eso elimina el primer lugar, entonces "segundo lugar" llegó en segundo lugar (valga la redundancia), tanto en el evento de natación como en el de maratón.

4. La pista del "tercer lugar" dice: "Yo llegué en el mismo lugar en los eventos de natación y ciclismo..." entonces "tercer lugar" llegó en primer lugar en los eventos de ciclismo y natación.

5. "Primer lugar" ahora puede ser anotado en primer lugar en el maratón, tomando en cuenta que ese personaje venció a "segundo lugar" y el puesto de primer lugar es el único disponible arriba del "segundo lugar".

6. La pista del "tercer lugar" dice también: "Otros dos me vencieron en el maratón..." entonces eso indica que llegó en tercer lugar en el maratón.

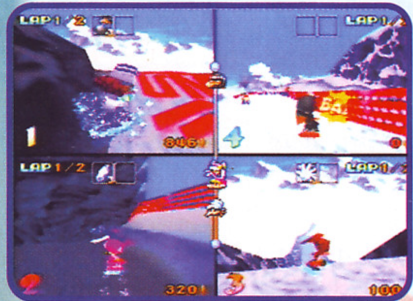
7. La única posición libre para "primer lugar" en el evento de natación es el cuarto lugar y la única libre para "cuarto lugar" en el maratón es la cuarta.

8. En las posiciones del segundo y tercer lugar en ciclismo pudieran ir los personajes de "primer lugar" o "cuarto lugar", pero eso no importa tanto.



Si sigues éstos pasos, seguramente ahora podrás resolver todas las puertas. Tal vez te parezca un poco complicado seguir todos los razonamientos, pero te aseguramos que sí sale (incluso hasta Ace entendió).






Nieve, pendientes, saltos enormes, acrobacias... ¡NO MAS NAGANO!. No chicos, ya no es más Nagano, en esta ocasión tenemos un juego de Snow Boarding con toda la acción, velocidad y agallas que se necesitan para competir en una pendiente de 50 grados y lo mejor de todo, es que pueden jugar hasta 4 personas simultáneamente, muy al estilo de Mario Kart 64.

Hacemos el comparativo puesto que es más o menos el mismo modo de juego: Tú corres contra 3 personajes y el objetivo es llegar al final, no importando lo que le hagas a tus rivales. Para auxiliarte cuentas con 2 armas que puedes guardar para sacarlos de la pista.

Para guardar tus avances necesitarás un Controller Pak y si quieres vivir la intensidad de la velocidad y los impactos, este juego también es compatible con el Rumble Pak.



Al principio puedes escoger uno de cinco personajes distintos. Obviamente cada competidor tiene sus propias características, como mayor velocidad, más agilidad para dar una curva o simplemente estabilidad; sin embargo tienes la opción de escoger una tabla para compensar o incrementar alguna de estas cualidades.













PLAYER1 AGE 11 SPEED= CORNER= TRICK= Linda

Este juego tiene mucho Replay Value gracias a que, dependiendo el lugar en el que llegues, además de las acrobacias y monedas que acumules, recibirás un premio en puntos con los que podrás comprar mejores tablas o niveles extras (de las mismas tablas).





COMPETENCIA

Al empezar debes elegir la pista en la que correrás (son 6 en total). En una pantalla se mostrará su longitud y su dificultad. Tu objetivo en este modo de juego, es terminar cada una de estas pistas en primer lugar (obteniendo la copa de oro) para así tener acceso a... bueno, ¿Por qué eso no lo averiguas tú? así no te echamos a perder la diversión.











A cada una de estas pistas tienes que darle un determinado número de... ¿vueltas? Bueno, más bien al llegar al final tienes que tomar la entrada a unas sillas que te llevarán de nuevo a la parte alta de la pista. Pero ojo, ya que si no entras de la forma correcta puedes perder mucho tiempo o alguien más puede llegar y quitarte de una manera un tanto violenta.



PODERES

Para adquirir cada uno de los poderes, los deberás comprar durante la carrera en unas cajas de colores rojo y azul; cada uno te cuesta 100 monedas, así que si no tienes dinero, dichas cajas representarán un obstáculo.



Los poderes que obtengas de las cajas rojas siempre se colocarán en el espacio de la izquierda y se activarán con el botón Z.

Cuando esta arma impacte contra un jugador, ocasionará que éste salga volando por los aires y será detenido un tiempo por un paracaídas.







Al impacto, la bomba estallará mandando a un competidor (o varios), por los aires. Cuidado, ya que si te encuentras muy cerca, también te afectará a ti.





Con esto empujarás al oponente quitándole un tiempo valioso.



Si la bola de nieve alcanza a un competidor, lo convertirá en muñeco de nieve y no podrás controlarlo hasta que se estrelle contra una pared.





Congela al jugador por un tiempo limitado.





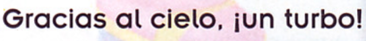
Las cajas azules te darán poderes generales o de ayuda y se activan con el botón B.



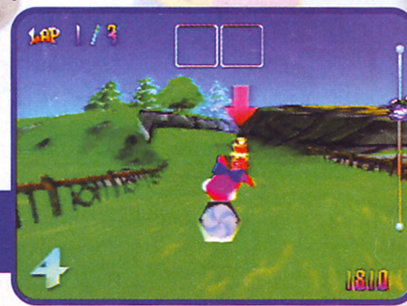
Deja piedras en el camino para que los demás tropiecen.







Gracias al cielo, ¡un turbo!







El ratón ladrón le quitará a los contrincantes las monedas y te las dará a ti. Qué buena onda, ¿no?.





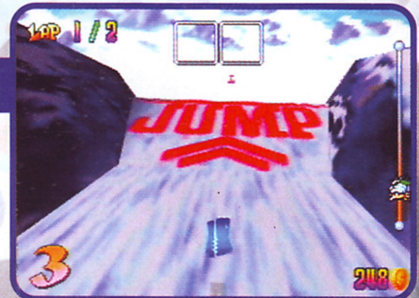


Cuidado cuando alguien traiga esta arma, ya que aplasta a todos los demás.





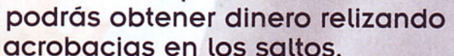
Esto hace que quien vaya en 1er. lugar avance más lento. Puedes mandarle 2 fantasmas para complicarlo en serio.



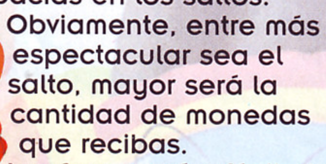
¿A dónde se fue?... Cuando lo utilizas, esquivas todos los poderes, exceptuando al fantasma.

Algo muy importante es que los competidores pueden usar todos estos poderes en tu contra, a diferencia de lo que pasa en Mario Kart 64, donde sólo usan algunos de ellos. También es básico mencionar que cuando alguien ataca a tu personaje, le aparecerá encima un símbolo de interrogación, en ese momento puedes evadir algunos de los ataques.

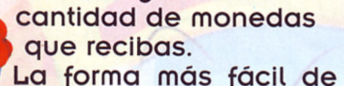
TECNICAS DE ACROBACIAS



Aparte de las monedas que encuentras en las pistas, podrás obtener dinero relizando acrobacias en los saltos.



Obviamente, entre más espectacular sea el salto, mayor será la cantidad de monedas que recibas.



La forma más fácil de realizar acrobacias es presionando cualquiera de los botones C; mientras más tiempo lo mantengas presionado, mayor será la paga.







Otro método es presionando anticipadamente el botón de salto, mueves el control análogo a una de las 8 posiciones y sueltas el botón. Esta acrobacia puede ser acompañada por otra, presionando cualquiera de los botones C.



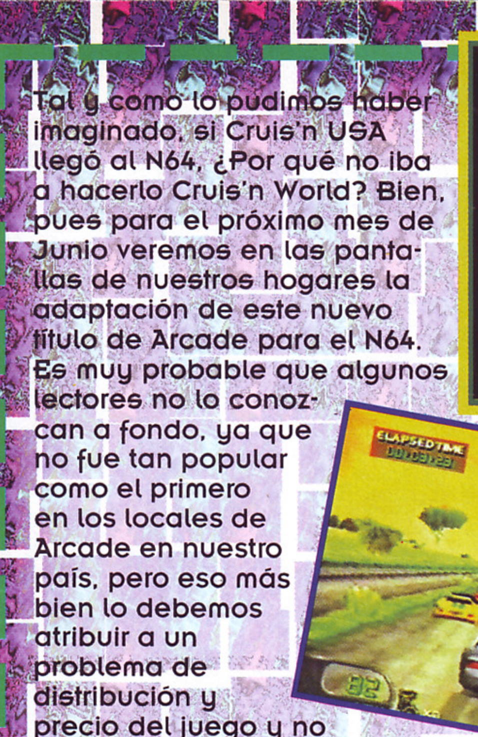
Y por último tenemos la súper técnica, la cual consiste en mantener presionado el botón de salto anticipadamente, realizas una secuencia en el control análogo (izquierda, derecha por ejemplo) y sueltas el botón, así la recompensa será mayor. Obviamente esto requiere de mucha práctica y que tu salto sea muy alto para que no te accidentes, pero es por la que obtienes más dinero.

TECNICAS DE VUELTA

El control análogo es muy bueno para este juego, sin embargo, algunas curvas son muy cerradas, por lo que deberías ponerlo un poco en diagonal para hacer el desplazamiento más cerrado.

Aparte de las competencias, podrás entrar en otros modos de juego como TIME ATTACK y SKILLS. Bien, finalmente podemos decir que este es un buen juego, los gráficos son muy buenos, así como el número de pistas y opciones, tomando en cuenta que sólo tiene 64 Megabits.



Tal y como lo pudimos haber imaginado, si Cruis'n USA llegó al N64, ¿Por qué no iba a hacerlo Cruis'n World? Bien, pues para el próximo mes de Junio veremos en las pantallas de nuestros hogares la adaptación de este nuevo título de Arcade para el N64. Es muy probable que algunos lectores no lo conozcan a fondo, ya que no fue tan popular como el primero en los locales de Arcade en nuestro país, pero eso más bien lo debemos atribuir a un problema de distribución y precio del juego y no a que el título sea malo. A grandes rasgos, podemos decir que sigue la mecánica básica de Cruis'n USA, pues tú eliges tu coche y con él tienes que competir a lo largo de diferentes circuitos, pero ahora y por el nombre, nos podemos dar cuenta con facilidad que los recorridos no se limitan a los EU, sino a todo el mundo, así entonces veremos pistas de Rusia, Japón, China y Egipto, por mencionar sólo algunas de ellas (en total son 14 pistas a través de 12 diferentes países). Una de las tantas novedades que tiene, es que ahora se ha incrementado el número de autos que puedes escoger, pues ahora son 12 desde el principio, más los reglamentarios autos escondidos y los vehículos que puedas crear en la opción de "custome". Otra de las cuestiones nuevas en este título es la forma en la que se juega. Antes, en Cruis'n USA simplemente acelerabas y te dedicabas a tratar d pasar a los demás para llegar en primer lugar y acceder a la siguiente fase, pero ahora, además de eso puedes hacer jugadas de fantasía con tu auto, como ejemplo te diremos que hay momentos en los que, dependiendo de la forma en que aceleres, tu vehículo se parará solamente en sus 2 llantas traseras para ganar más velocidad y también puedes aprovechar este momento para pasar sobre algún otro auto y usarlo como rampa. Los modos de juego son muy parecidos a los de la primera versión. Podrás jugar tú solo o con un amigo (en pantalla dividida), ya sea eligiendo el recorrido completo o solamente corriendo en alguna de las pistas abiertas a tu elección. Tus récords y avances los podrás guardar en el Controller Pak y el juego es compatible a su vez, con el Rumble Pak.





Las vistas en las que podrás ver la acción son exactamente las mismas que en Cruis'n USA (lejos del coche, cerca de él y dentro). Básicamente 2 problemas afectan esta versión y son que la velocidad del "Frame Rate" (o la velocidad a la que son desplegados los gráficos) no es muy buena y el tan mencionado "Pop-up" o la aparición de gráficos a gran distancia de la nada. En la versión preliminar que pudimos ver (por ahí en el mes de Febrero) observamos que el primer problema había sido resuelto, viéndose los gráficos de mejor forma, sin embargo pudimos ver que el Pop-up aún no había sido mejorada en su totalidad. Nosostros esperamos que trabajen mucho en eso, ya que este es un título muy entretenido y no nos gustaría ver este problema, siendo que muchas compañías en su primer juego lo resolvieron satisfactoriamente (como Boss Studio con Top Gear Rally o Titus con Aumomobili Lamborghini).











Hace ya algunos números, hablamos un poco de este título y de más o menos cómo se iba a desarrollar, pero afortunadamente para todos los que somos aficionados a esta sensacional serie de juegos, Konami tanto en Japón como en América, ha mostrado algunas imágenes de cómo va el desarrollo y por como se ve, es muy fácil adivinar que todo marcha sobre ruedas.
En las imágenes que se distribuyeron por diversos medios, se puede observar que será una aventura en 3D siguiendo los nuevos estándares del N64, que es avanzar por mundos virtuales, luchar contra enemigos y seguramente buscar cosas escondidas.
Básicamente el juego se desarrolla en las múltiples partes que componen el legendario castillo Castlevania, en el que aparece su propietario, el conde Drácula.
Esta vez tú comandas un equipo de personas que van a luchar contra este singular personaje, cada uno de ellos tiene distintas armas, formas de ataque y a su vez características que los hacen muy diferentes uno de otro.
En las fotos que tenemos adornando este artículo se puede observar que muchas de las escenas que hemos visto en otros juegos de Castlevania han sido llevadas a la 3D sin ningún problema, desde el mismísimo castillo del Conde, hasta el Reloj. Como podrás darte cuenta, tanto el personaje, como los enemigos, que se han programado hasta el momento están muy bien definidos y animados.
Hay que recordar que esta serie, por todos los formatos de Nintendo que ha pasado (NES, GB y SNES), siempre han sido unos geniales juegos en 2D, pero ... ¿Cómo le vendrá el tratamiento en 3D a este juego que siempre estuvo por arriba de los estándares en gráficos bidimensionales? Estamos seguros que lo que ha significado esta serie para sus anteriores plataformas, lo será también para ésta, pues Konami ha demostrado con los títulos que ha lanzado para el N64, que han aprovechado la capacidad de este sistema (simplemente hay que recordar los geniales títulos como ISSS 64, NBA in the Zone 98 y Mystical Ninja 64).
Este juego se espera para la segunda mitad de este año (más o menos a finales del 98). Nosotros sufriremos mucho en lo que llega, pero al menos sabemos que el tiempo de espera valdrá la pena si el producto es de calidad, cosa que seguramente así será.



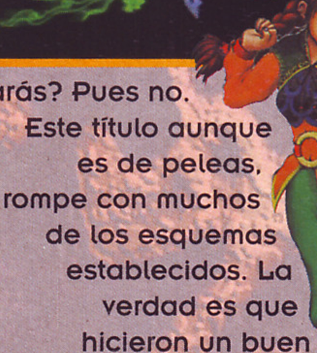


Fighters Destiny

Seguramente se estarán preguntando: ¿Otro juego de peleas poligonal? ¿Sólo tíralo 2 veces y ganarás? Pues no.





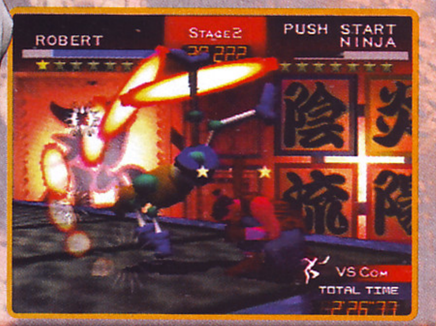


Este título aunque es de peleas, rompe con muchos de los esquemas establecidos. La verdad es que hicieron un buen trabajo con él; los gráficos a pesar de que no están extremadamente detallados, el movimiento es muy natural, los poderes tienen efectos muy vistosos y los combos una técnica diferente. En definitiva una muy buena opción para quienes gustan de este género. Pero, vamos a lo interesante.

Cada peleador tiene sus propios poderes, combos y súper movimientos (obviamente), lo importante es que realmente tienes que aprender a jugar con cada uno de ellos para poder derrotarlos y conocer sus combos y ataques para contraatacar con mayor eficacia. Todos cuentan con movimientos como Knock Outs, Counters y Specials (así como los agarres y contra-agarres) que deberás masterizar. Lo bueno es que cada jugador tiene su lista de movimientos detallados dentro del juego, así ahorraremos espacio al no mencionarlos aquí.

Fighters Destiny tiene una buena cantidad de opciones que le dan más vida, que la que puede tener un juego de peleas clásico. Hay que mencionar que necesitas de un Controller Pak con al menos 2 páginas libres para poder sacarle el máximo provecho a tu cartucho. Aunque hay algunas opciones y secretos (como los personajes ocultos) que se quedan guardados en la memoria interna.





VS COM

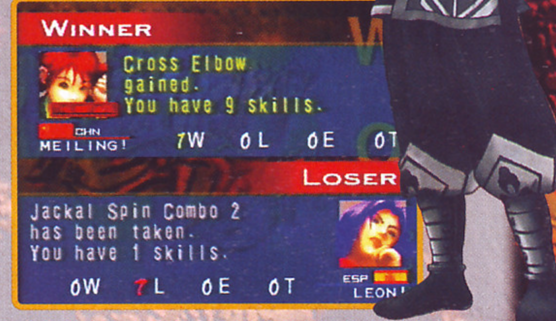
En esta opción puedes luchar contra cada uno de los peleadores para al final obtener un movimiento extra (en la selección de peleador podrás diferenciarlos gracias a que les pone una estrella). No todos los personajes obtienen una técnica especial al terminar el juego en este modo, sin embargo sí los puedes seleccionar.

VS BATTLE

La opción más vieja y efectiva de cualquier juego de peleas, ya que enfrentar al CPU no es lo mismo que enfrentar a alguien más. Lo bueno es que puedes guardar a tus peleadores en el Controller Pak, enfrentarlos contra los del otro jugador y así obtener nuevas habilidades.







RECORD ATTACK

Aquí tenemos 3 juegos extras que son: Sobrevivencia, donde con un solo punto le ganas a cada peleador; Rapidez, para que veas qué tan veloz eres y Rodeo, aguantando a Ushi (la vaca pateadora) el mayor el tiempo que puedas dentro del ring.



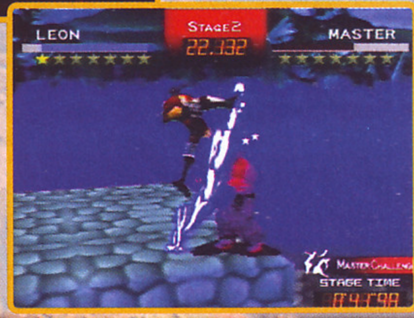
TOMAHAWK STAGE2 2.592 BORO — FASTEST TOTAL TIME



MASTER CHALLENGE

Prepárate para enfrentar al Maestro, aprender nuevas técnicas combos y poderes. En este modo enfrentas al Maestro y a un rival de nombre Joker. Aquí eliges a tu personaje de una forma no muy exacta. Cada vez que te enfrentes al Maestro y lo derrotes, aprenderás una nueva técnica. El Jocker es un elemento negativo en este modo de juego, ya que es el rival más difícil y tienes que ganarle para seguir avanzando. Si él te derrota saldrás de este modo de juego. Si el Maestro te vence no aprenderás ese poder, sin embargo, cuado terminas con los 8 Maestros, ya no tendrás que enfrentar a los Joker. Cada vez que adquieras un nuevo poder tendrás la posibilidad de guardar a tu personaje en el Controller Pak para después llevarlo y jugar en otro cartucho. En total son 8 movimientos nuevos que puedes aprender en este modo de juego.

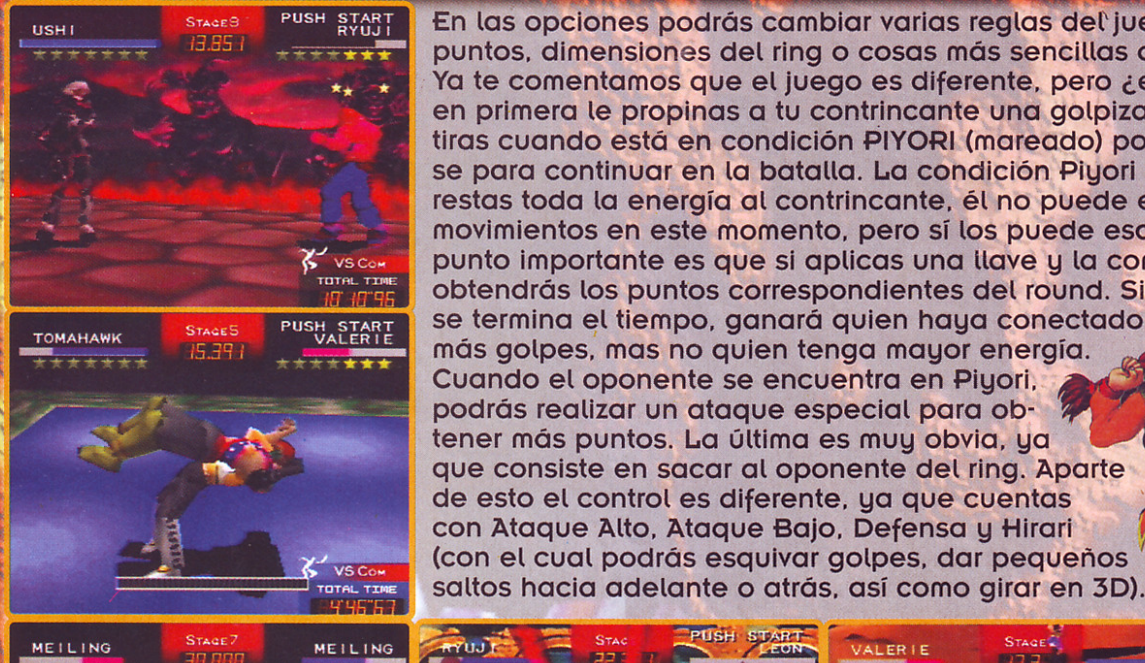




TRAINING

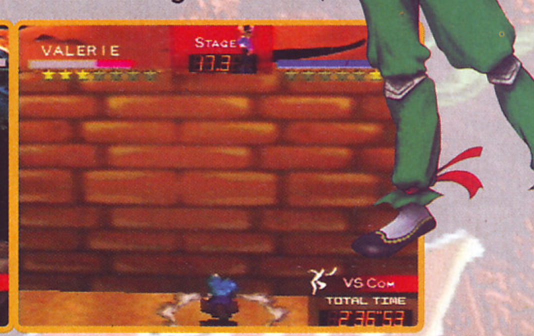
Practica contra Robert tus combos, contraataques, especiales, llaves y contrallaves seleccionando la posición que quieres que Robert adopte, por ejemplo si quieres aprender cómo marcar los contraataques, dile que se la pase golpeando, o si deseas practicar los especiales, sólo indícaselo.





En las opciones podrás cambiar varias reglas del juego como los puntos, dimensiones del ring o cosas más sencillas como el audio. Ya te comentamos que el juego es diferente, pero ¿en qué? Bien, en primera le propinas a tu contrincante una golpiza, pero si no lo tiras cuando está en condición PIYORI (mareado) podrá recuperarse para continuar en la batalla. La condición Piyori es cuando le restas toda la energía al contrincante, él no puede ejecutar movimientos en este momento, pero sí los puede esquivar. Otro punto importante es que si aplicas una llave y la completas, obtendrás los puntos correspondientes del round. Si se termina el tiempo, ganará quien haya conectado más golpes, mas no quien tenga mayor energía. Cuando el oponente se encuentra en Piyori, podrás realizar un ataque especial para obtener más puntos. La última es muy obvia, ya que consiste en sacar al oponente del ring. Aparte de esto el control es diferente, ya que cuentas con Ataque Alto, Ataque Bajo, Defensa y Hirari (con el cual podrás esquivar golpes, dar pequeños saltos hacia adelante o atrás, así como girar en 3D).





¿Personajes secretos?, ¿Cómo se obtienen?. Prueba los siguientes tips para sacar a los 5 personajes especiales. Una vez que lo logres, estos caracteres se quedarán grabados en la memoria del cartucho (sí, esto ya lo habiamos dicho pero es importante mencionarlo otra vez, por si te saltaste esa parte)

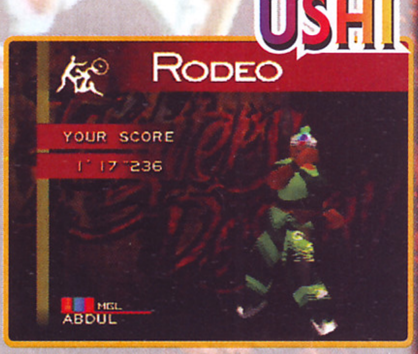
MASTER



Cuando completas con un peleador el Reto Maestro, podrás jugar con él.

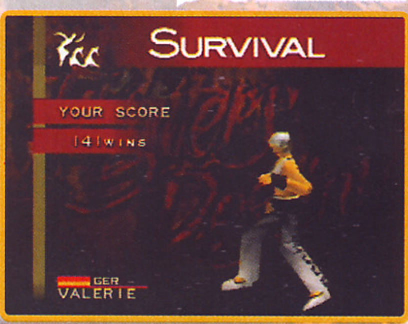
USHI

Para jugar con la súper vaca, deberás aguantar más de un minuto en Récord de Ataque en la opción de Rodeo, sin embargo, antes deberás de obtener todos los movimientos extras de 3 personajes en Reto Maestro.



JOKER

Para obtener este peleador sí es todo un reto, ya que debes completar más de 100 peleas en Récord de Ataque en la opción de Sobrevivencia, lo cual no es nada fácil.



ROBERT



Cuando eliminas a los 4 oponentes en Récord de Ataque en la opción de Rapidez en menos de un minuto, podrás pelear con él.





Hace tiempo vimos que los licenciatarios se habían puesto nostálgicos y sacaron juegos antiguos y legendarios para el SNES y GB. Ahora nos podemos dar cuenta que el N64 no es la excepción con Robotron 64. Una nueva versión del clásico juego de Arcade Robotron 2084.

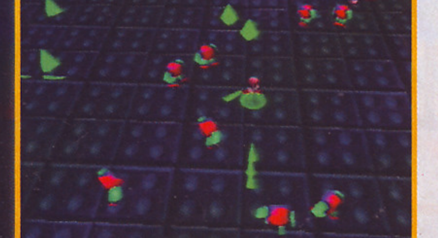
La verdad es que "Player 1 Inc" le dió al clavo con los efectos y personajes para 64 bits. Observa las imágenes de la versió de 1982 (el original de Midway) y compárala con las nuevas. Y si te gustan los ritmos "punchi-punchi" la música te va a fascinar (la verdad a nosotros nos mareó muchísimo).



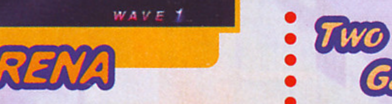
OVER HEAD



TH1R1



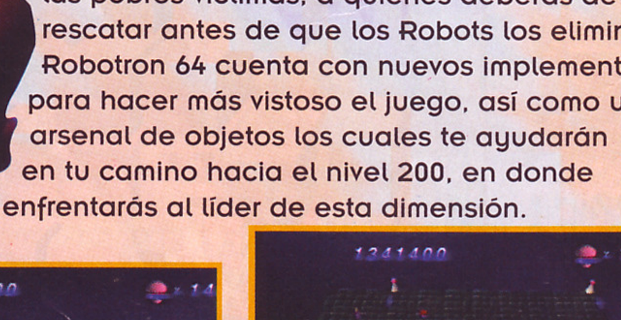
SMART


ARENA

Este juego lo puedes jugar, ya sea del modo clásico, o elegir alguna de las nuevas vistas de cámara que le fueron programadas.

Estos son los modos de juego de Robotron 64

One Player Game



Aquí te enfrentarás a los androides que gobiernan este universo y buscarás a las pobres víctimas, a quienes deberás de rescatar antes de que los Robots los eliminen. Robotron 64 cuenta con nuevos implementos para hacer más vistoso el juego, así como un arsenal de objetos los cuales te ayudarán en tu camino hacia el nivel 200, en donde enfrentarás al líder de esta dimensión.

Two Player Game

En esta opción competirán 2 gladiadores para obtener la mayor puntuación, así como para definir quién completa primero los 200 niveles y los Bonus.









Load Game





La posibilidad de guardar tus avances en un Controller Pak es una gran ventaja, ya que te guarda el nivel con la puntuación que lleves, las vidas y la dificultad. Además, si no tienes este accesorio, podrás utilizar el Password con el que te dejarán en el nivel con las vidas que hayas llegado y una puntuación aproximada.

Setup

Obviamente estas son las opciones en donde podrás cambiar la dificultad, la velocidad, el tipo de audio, así como la configuración del control. Aquí (en la configuración del control) puedes cambiar sólo la acción del Stick Análogo (disparar o caminar), ya que la Cruz direccional siempre será para caminar y los botones de la Unidad C serán para disparar.



Niveles de Bonus

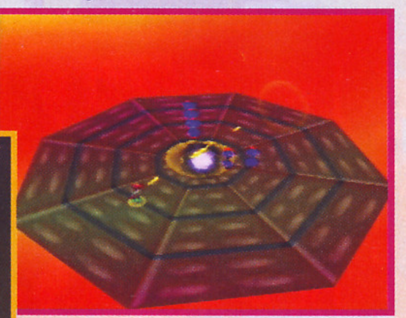
Aquí aparecerán varios enemigos simultáneamente, por lo que deberás de ser rápido para eliminarlos a todos y así acumular bastantes puntos.

ROUND COMPLETE

45 / 45 · 100 = 4500
25 / 25 · 100 = 2500
29 / 30 · 100 = 2900
25 / 31 · 100 = 2500
ACCURACY = 94% 9400

80% AND UP 50000

TOTAL BONUS 71800

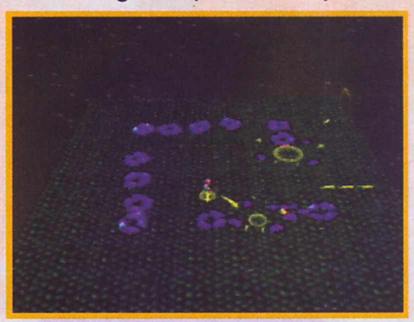


Eso es todo de esta guía de sobrevivencia para este electrificante juego de Crave.

Esperamos que sea útil para los que lo tienen y para los que no, y los anime a probar este título lleno de acción.



Bien pues vamos a los puntos importantes del juego, ya que cuenta (como ya lo mencionamos) con 200 niveles, por lo que necesitarás bastante ayuda para completarlas.



-Elimina a todos los enemigos pequeños para pasar el nivel.
-Salva a los humanos de una muerte sangrienta para obtener puntos.
-Destruye las minas para desplazarte con más confianza dentro de la arena.
-Elimina a los enemigos que se reproducen para evitar un mayor amotinamiento.

Un punto importante es que cuando pones "Pausa" aparece un menú aparte del Password.
En el menú aparecen las siguientes opciones:

- **Continue** / Para continuar jugando.
- **Save Game** / Para grabar tus avances en el Controller Pak.
- **Quit Game** / Salir del juego.
- **Options** / Aquí pudes cambiar la velocidad del juego, así como ajustar el volumen de la música y los efectos de sonido.







El juego de Mace: The Dark Age tiene una buena cantidad de trucos. A continuación te mostraremos algunos para que puedas conocer más de él.

Grendal



Para elegir a este personaje, debes luchar en el modo de vs y ganar 3 o más batallas (también puedes ganar 3 o más batallas en el modo de 1 player, pero ¿No es más fácil el primer modo?). Después de esto, accede a la pantalla de selección y pon el cursor sobre "The Executioner una vez hecho esto, presiona y mantén el botón Start para que aparezca Grendal y lo puedas seleccionar.



PERSONAJES OCULTOS

Además de los 12 personajes que se pueden elegir de manera normal en este juego, existen otros que son secretos. Averigua quiénes son y como elegirlos.

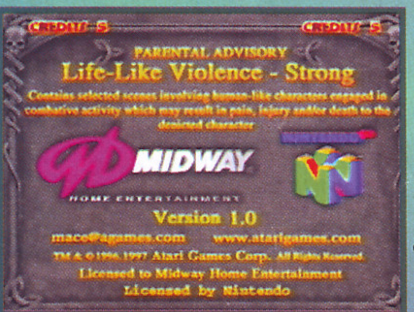
Pojo



Comienza un juego, ya sea en el modo de Vs. o en el de un jugador y elige como personaje a Taria. Ahora derrota a tu enemigo y hazle la ejecución de ella (presiona y mantén el botón de ataque fuerte por 2 segundos y después suéltalo a una distancia de 3 pasos aproximadamente). Una vez que hagas esto, al ir de nuevo a la pantalla de selección de personaje, pon el cursor para seleccionar a Taria, pero entonces presiona y mantén así el botón de Start. Si lo haces bien ahora podrás elegir a este personaje a quien le queda bien su nombre si lo oímos en español.



War Mech e Ichiro



Para elegir a estos personajes tienes que introducir un código. Cuando aparezca la pantalla del Copyright (la primera que ves al prender el juego), presiona la siguiente secuencia en el Control Pad:

► ▲ ◄ ▼ ► ▲ ◄ Si lo haces de forma correcta oirás un sonido muy peculiar. Ahora elige cualquiera de los modos de juego y verás que ahora ya podrás seleccionar a estos personajes. Si no los ubicas, ellos están arriba de The Executioner y Lord Deimos.



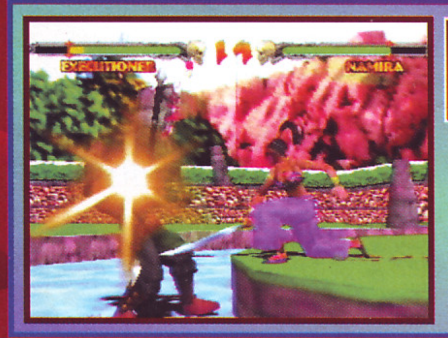
SELECCION DE COLOR

Pon el cursor sobre el personaje, presiona y mantén cualquiera de los botones de la unidad **C o el L o R**, conforme al botón que mantengas apretado te dará el color. ¿Que ya te habías dado cuenta? bueno, que tal si alguien no lo había hecho ¿eh?



ESCENARIOS ESPECIALES

Mace tiene algunos escenarios ocultos a los que puedes llegar cuando estás jugando en el modo de Vs. Para elegirlos sólo tienes que poner el cursor sobre los personajes que se mencionan a continuación y ahí presionar Start. Después de esto elige a tus personajes y así podrás jugar en los escenarios que quieras.



El golfito

(Koyasha, Mordus Kull, Takeshi)

SELECCION DE ESCENA

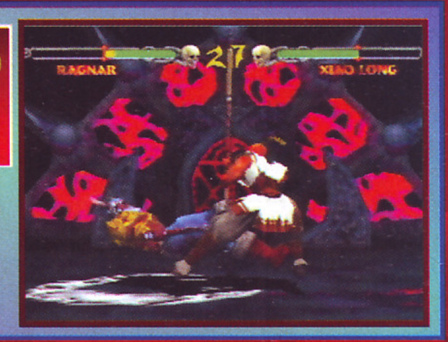
Cuando estás peleando en modo de Vs., el escenario en el que combates pertenece al personaje elegido, pero a continuación te mostraremos un modo para escoger un escenario en particular. Para elegir el escenario de un personaje con el que no vas a jugar, selecciónalo con el cursor y después presiona 4 veces Start, ahora elige a tus personajes y jugarás en la escena que elegiste.





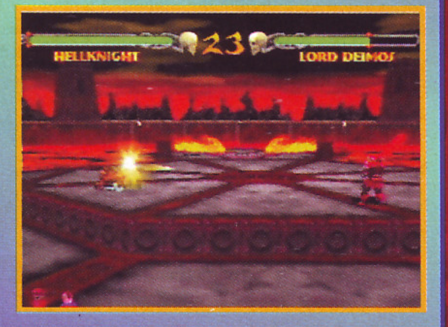
Escenario de Grendal

(Namira, Koyasha, Taria) o (Mordus Kull, Taria, Ragnar)

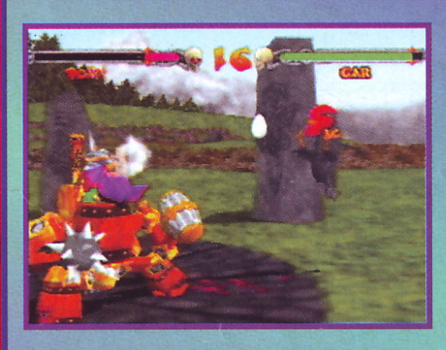


MINI PELEADORES

Este truco es muy parecido al de los jugadores súper deformados, pero aquí tus peleadores aparecen de un tamaño minúsculo y tardas bastante en llegar a las orillas de las escenas. A la hora de estar seleccionando personaje en el modo de Vs. pon el cursor sobre los siguientes personajes y presiona **Start** una vez sobre ellos: **Takeshi, Al'Rashid, Ragnar, Xiao Long.** Después de eso elige a tus personajes y verás una mini pelea.



PERSONAJES SUPER DEFORMADOS



Este otro truco sólo funciona para modo de Vs. Cuando ambos jugadores se encuentren seleccionando sus personajes, uno de los dos deberá colocar el cursor sobre los personajes que a continuación señalamos, y en ese orden: Ragnar, Al'Rashid y Takeshi. Cada vez que pongas el cursor sobre uno de estos peleadores, deberás tener presionado el botón de Start. Al finalizar, podrás seleccionar a los personajes, los cuales aparecerán muy cabezones.



CLUB Nintendo® RESPONDE

Hola jóvenes de Revista Club Nintendo, voy directo al grano con mi pregunta, así que tomen aliento y lápiz: ¿Hay alguna clave para el juego Daffy Duck: The Marvin Mission?.

ALEXANDER CARVAJAL
Chile

Muy bien amigo, llegó tu hora y la suerte de que te responda yo (pues en tu carta así lo indicas). Además te contestaré para que te dejes de "molestar" con tus cartas (es broma). Te entregaré un truco que te permitirá comenzar con 50 vidas y $30.000 de efectivo. Para lograrlo presiona la siguiente secuencia en la pantalla donde dice "Where there's duck there fire": izquierda, izquierda, derecha, derecha, arriba, abajo, Y, A, B, X. Si lo ejecutaste bien, escucharás la palabra MOTHER. Ahora, con respecto a tu amenaza de la carta, no creo posible que adivines.

Ryo

Amigos de la mejor revista del mundo. Les escribo porque cerca de mi casa hay un local de arriendo de películas y juegos de N64. Ahora, un amigo me dijo que arrendar juegos daña la consola, ¿es cierto?.

FEDERICO MARTINEZ
Argentina

Es muy importante que leas atentamente esta respuesta pues te ayudará a decidir si en el futuro sigues arrendando juegos o no. Arrendar juegos en lugares específicos no es malo ni daña tu consola, siempre y cuando éstos sean ORIGINALES. ¿Por qué te lo digo así?, pues a mi me tocó ver tiendas de arriendos que proporcionan a sus clientes juegos FALSOS (la diferencia salta a la vista). Si quieres estar seguro de los que tú arriendas, fíjate muy bien en la caja del juego y principalmente en el cartucho, ya que ahí es donde más los puedes diferenciar.

Ryo

Querida Club Nintendo: Deseo, en primer lugar, felicitarlos por el excelente trabajo que realizan y de paso hacerles una pregunta del juego Super Mario 64: Ya derroté a Bowser y terminé el juego, me gustaría saber si al obtener las 120 estrellas (supongo que no hay más), ocurre algo "especial" o termina de una manera distinta. De antemano muchas gracias.

PAULINITA LUCAVECHE O.
Chile

Muchas gracias por tu carta, es muy tierna (no como la Alexander). Te contaré que efectivamente el total de estrellas a juntar es 120 (veo que aún no las consigues todas) y lamentablemente no ocurre nada "especial" cuando las juntas todas y terminas el juego. Lo único es la satisfacción de haberlas conseguido todas. De todas maneras, vale la pena esforzarse.

Ryo

Hola amigos de Club Nintendo, esta pregunta va para el maestro Ace: ¿Hay algún truco para el juego Pocket Monster de Game Boy?. Ah, ¿Te gusta la Animación Japonesa? si la respuesta es si ¿Cuáles?.

PRISCILLA GONZALEZ
Chile

Mis ojos no aguantaron las lágrimas al leer tu pregunta y declaro instantáneamente, ¡¡¡Sí!!!, y te diré mis series favoritas:
Dragon Ball (obvio que Z y GT), Escaflowne, Evangelion, Ranma, Saint Seiya y Tenchi Muyo, entre otras. También admito que mi pasión por el manga y el animé igualan a la que tengo por Nintendo.
Con respecto a tu otra pregunta, existe un truco para encontrar a Meuu, el pokemon secreto, para hacerlo debes: 1º Poner un pokemon "acuático" al principio; 2º Abrir el menú de items y presionar SELECT sobre el item nº 13; 3º Ir a una batalla y presionar A en "Pokemon"; 4º Presionar A sobre cualquier Pokemon y éste cambiarla a Meuu. Este truco sólo funciona en la versión roja y verde de este juego.

Ace

¿Pueden hablarme un poco más sobre los orígenes de Nintendo?

ANDRES CARRASCO
Perú

Los orígenes de Nintendo se remontan a 1889 cuando Fusajiro Yamauchi (su apellido debe parecerte conocido) empezó a manufacturar una línea de cartas llamada "Hanafuda" en Kioto, pero "Nintendo" como tal (cuando se estableció en Seattle) nació en 1982 (antes ya había lanzado algunos juegos para máquinas de monedas, más conocidas como Arcades). Nintendo empezó con un capital de U$ 600.000, y ya en 1983 contaba con la gran suma de US$10.000.000. En 1983 nació el "Family Computer" (Famicom) y en 1985, el NES. En 1989 nace el Game Boy, el primer sistema portátil de juegos intercambiables. En 1990 nace el Super Famicom, y en 1991 el SNES. Finalmente, como ya debes saber, nació la primera consola de 64 bits (adivina, ¡era de Nintendo!) en el feliz año de 1996, el 23 de Junio para los nipones, y el 29 de Septiembre para América.

Ace



Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

1080° TENEIGHTY SNOWBOARDING

YOSHI'S STORY

BOMBERMAN 64

TUROK: BATTLE OF THE BIONOSAURS

THE LOST WORLD

NBA IN THE ZONE
NBA COURTSIDE
WARIO LAND II



Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, TIPS, EXTRA, S.O.S.,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES

Y al séptimo día... nació el color y la entretención

Un mundo de fantasía, juegos, colores, miles de escenarios, locos personajes, galaxias, castillos, entretención, actualidad, deportes y más, mucho más.

Yoshi

¡Bienvenido al Mundo Nintendo!

Un mundo creado especialmente para ti. Entra en él. Escríbenos, participa con energía, queremos conocer cuál es tu opinión. Muéstraselo a tus amigos y que lo conozcan. Es tu mundo, descúbrelo, explóralo y por sobre todo, diviértete sanamente.

Super Mario

Tú ya eres parte de este Mundo.

Todos los que ya son habitantes del Mundo Nintendo, reciben su Planificalenscritorio. ¿Y qué es eso? Bueno, el Planificalenscritorio es un entretenido juego para que ordenes y organices tus dibujos, tareas, días de deportes, cumpleaños de tus amigos, etc, etc. Si aún no vives en este Mundo, llena este cupón y serás parte del fascinante Mundo Nintendo.



Banjo & Kazooie

Fox Mc Cloud





Diddy Kong

Estuvimos en Nickelodeon.

Entre Nintendo y Nickelodeon hicimos a principios de marzo un evento donde participamos con toda la diversión de nuestros juegos... lo pasamos súper bien.

Cada vez que tengamos novedades y eventos te avisaremos ¡Mantente atento!

Recorta este cupón y serás parte del Mundo Nintendo.

Envíanos este cupón antes del 2 de agosto de 1998 con todos tus datos a la casilla 13510, correo 21, Cerrillos, Santiago.

Pon aquí tus datos:

Nombre

Apellido

Fecha de Cumpleaños

Día ___ Mes ___ Año ___

Teléfono

Dirección ____________

Comuna ____________ Ciudad ____________

Colegio ____________

Curso ____________

¿Qué juegos tienes?

☐ Game Boy ☐ Supernintendo ☐ Nintendo 64

☐ Ninguno ☐ Otro ¿cuál? ____________

enterprise

BRIONES



¡AHORA!
MAS "BRILLANTE" QUE NUNCA
CONDORITO de ORO MR
CONDORITO de ORO MR
POR PEPO
EXIGELA TODOS LOS MESES